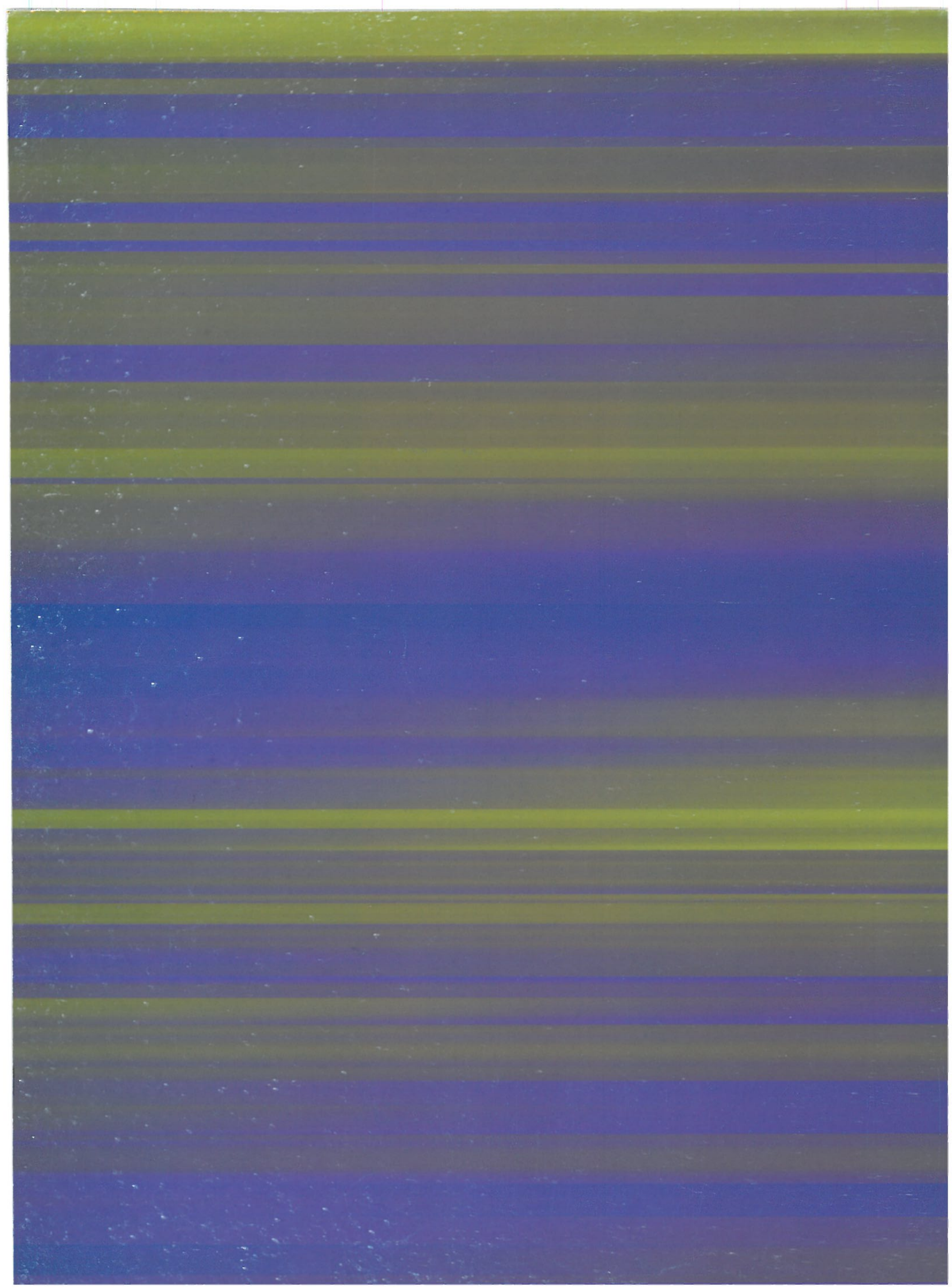
LAS MEJORES SOLUCIONES PARA SALIR DEL INFIERNO

RESIDENT EVIL 2

LIBRO DE RUTAS COMPLETO





Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director de publicación: **Juan Trujillo**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Coordinador obra: **Sergio Rivero**
Diseño gráfico: **Lara Rodkevic**
Traductora: **Rosana Rivero**

PUBLICIDAD
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-23198-99

editorial **aurum**

RESIDENT EVIL 2

SUMARIO

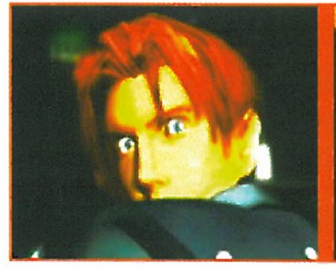
Resident Evil 2: Personajes Principales

AL IGUAL QUE EL PRIMER JUEGO RESIDENT EVIL, ESTA CONTINUACIÓN TAMBIÉN PRESENTA UN DETERMINADO NÚMERO DE PERSONAJES DIFERENTES CON LOS QUE PUEDES INTERACTUAR DURANTE LA AVENTURA. ADEMÁS DE LOS DOS PERSONAJES CENTRALES LEON Y CLAIRE, TAMBIÉN HAY OTROS DOS PERSONAJES IMPORTANTES QUE LES AYUDAN Y VARIOS QUE VAN EN SU CONTRA. AQUÍ TIENES UNA GUÍA COMPLETA DE QUIÉN ES QUIEN.

Leon S. Kennedy

PAPEL: POLI NOVATO, NUEVO EN LA CIUDAD
ÍTEM INICIAL: ENCENDEDOR
ALIADO: ADA WONG
ARMAS: CUCHILLO, PISTOLA H&K VP70 (MÁS SU VERSIÓN PERSONAL), ESCOPETA (MÁS SU VERSIÓN PERSONAL), DE 50A. UNA MAGNUM (MÁS SU VERSIÓN PERSONAL) AMETRALLADORA, LANZALLAMAS, LANZACOHETES

Leon acaba de salir de la academia y todavía está un poco verde. Arde de impaciencia por empezar a proteger y servir al ciudadano y esto, a veces, hace que se comporte como un perfecto inepto. Su misión es mucho más sencilla que la de Claire y, además, Leon tiene a su disposición un impresionante arsenal de armas con las que poder enfrentarse a todos los bellacos mutantes que pueblan la ciudad. A media aventura, Leon colaborará con la misteriosa Ada Wong. Incluso, a medida que la historia vaya avanzando, nuestro protagonista le irá cogiendo mucho afecto. Como dijimos antes: ¡El chico todavía está un poco verde!







Claire Redfield

PAPEL: DE VISITA EN LA CIUDAD
ÍTEM INICIAL: GANZÚA
ALIADO: SHERRY BIRKIN
ARMAS: CUCHILLO, PISTOLA BROWNING HP, BALLESTA, LANZAGRANADAS, AMETRALLADORA, LANZADESCARGAS, LANZACOHETES.

Claire llega a Raccoon City en su moto. Su intención era hacerle una visita sorpresa a su hermano Chris (uno de los héroes de Residen Evil), pero las cosas enseguida se estropean cuando, nada más llegar, unos zombies hambrientos salen a darle la bienvenida. Al principio conocerá a Leon, pero enseguida tendrán que separarse y ella deberá continuar sola su aventura. A Claire le gusta el riesgo y, a veces, es un poco imprevisible. Sin embargo, cuando conoce a la pequeña Sherry, sale a flote su fondo maternal y Claire deja sus propios sentimientos de lado para proteger a la niña.

Ada Wong



PAPEL: ESPÍA DEL GOBIERNO
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: LEON
ARMAS: PISTOLA BROWNING /HP

Los caminos de Ada y Leon se encuentran cuando éste se aventura en la zona de párking por primera vez. Ella le dice que está buscando a su novio John, un científico de Umbrella. Pero a medida que va transcurriendo la historia, se va descubriendo cuál es la verdadera razón por la que está en Raccoon City. Durante el juego, controlarás a Ada en dos ocasiones. Por otra parte, ella te ayudará muchísimo en ciertas circunstancias. Le llegará a coger mucho cariño a Leon, hasta el punto de incluso llegar a arriesgar su propiavida para salvarle.

Sherry Birkin



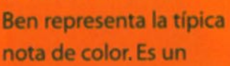
PAPEL: NIÑITA QUE SE HA PERDIDO
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: CLAIRE
ARMAS: NINGUNA

Cuando juegues con Claire, verás y oirás bastante acerca de esta niña antes de llegar a conocerla personalmente. Cuando la encuentres, tendrás que ganarte su confianza, pero a partir de entonces os unirán lazos inseparables. Ada es una niña de 12 años hija del matrimonio de científicos que ha desaparecido.
Tú tomarás el control de la niña en dos ocasiones. En otras, deberás ir tras ella.

Ben Bertolucci



PAPEL: REPORTERO
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: ADA
ARMAS: N/D



Ben representa la típica nota de color. Es un reportero que conocerás cuando juegues con Leon. Ben llegó a la ciudad para realizar una investigación periodística sobre las actividades de Umbrella y se ha encontrado en medio del fregado. Para protegerse de los múltiples peligros que acechan fuera, se ha encerrado en una celda. Sin embargo, eso no evitará que acabe con los pies por delante. Por otra parte, Ada busca a Ben para sonsacarle información. Ella cree que el periodista conoce el paradero de su novio John. Ben nunca revelará información a este respecto, pero entregará a Leon un documento que demuestra la vinculación directa del Jefe de la policía con las oscuras maniobras de Umbrella.





William Birkin

PAPEL: PADRE DE SHERRY Y CREADOR DEL G-VIRUS
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: EL G-VIRUS
ARMAS: N/D

Podrás ver a William en su forma humana normal sólo un momento. La triste realidad es que, para evitar que el gobierno se hiciera con el trabajo de toda su vida (el importantísimo G-virus), William se inyecta el virus y se transforma en un espantoso mutante que actuará como jefe y se enfrentará a nuestros protagonistas en un par de ocasiones. Podrás reconocer a William porque algunos restos del ser humano original todavía se alojan en el pecho de la criatura... lo que no deja de ser bastante escalofriante.

Annette Birkin



PAPEL: MADRE DE SHERRY. CIENTÍFICA.
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: WILLIAM BIRKIN
ARMAS: N/D

A Annette te la encontrarás varias veces, tanto cuando juegues con Leon, como con Claire. Ella es quien desvelará que Ada es una espía. Annette ayudó a su marido William a crear el G-Virus. De todas formas, puede que sea una gran científica, pero como madre no vale un duro, ya que permite que su pequeña Sherry corra por ahí sola en medio de semejante pesadilla. Además es muy celosa respecto a su marido, incluso ahora que se ha convertido en una descomunal bestia inmunda.

Brian Irons



PAPEL: JEFE DE POLICÍA
ÍTEM INICIAL: N/D
ALIADO: UMBRELLA
ARMAS: N/D

Brian es el jefe de policía de Raccoon City, pero no dejes que su puesto de poder te impresione; este tipo es un falso, una sucia rata con dos caras, responsable del brote del T-Virus. Conocerás a Brian cuando juegues con Claire y, aunque al principio aparenta ser un tipo muy normal (a pesar de su macabra afición por la taxidermia y los cadáveres), pronto descubrirás hasta donde llega su nivel de corrupción.

Resident Evil 2: Guía de Monstruos

NO TE EQUIVOQUES... RACCOON CITY ESTÁ LLENA DE TODO TIPO DE MONSTRUOS ZARRAPASTROSOS. PUEDES ESQUIVAR A MUCHOS DE ELLOS, PERO SIEMPRE TENDRÁS QUE CARGARTE A UN BUEN NÚMERO DE CADA ESPECIE DURANTE EL JUEGO. AQUÍ TIENES UNA GUÍA DE TODAS LAS CRIATURAS; ADEMÁS DE **UNOS CUANTOS CONSEJOS PARA ELIMINARLOS.**

Zombies

Ataques: Mordiscos, vómito de ácido
Sonidos: Gemidos, arrastrar de pies
CÓMO ELIMINARLOS:
Cuchillo: incontables cuchilladas
Pistola: 5-8 tiros
Escopeta: 1-2 tiros
Escopeta Personal: 1 tiro
Lanzagranadas: 1 tiro
Ballesta: 1-3 flechazos
Magnum: 1 tiro
Magnum Personal: 1 tiro
Lanzadescargas: 10%
Ametralladora: 5%
Lanzallamas: 10%

En RE2 hay ocho tipos distintos de zombies, que van desde macho/hembra hasta vestidos/desnudos. Son bastante fáciles de liquidar a menos que vayan en grupo y, además, también se pueden esquivar sin gran dificultad.

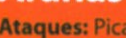


Perros



Ataques: Saltan a hincarte los dientes
Sonidos: Gruñidos, corretear de patas
CÓMO ELIMINARLOS:
Cuchillo: 8 cuchilladas
Pistola: 6 tiros
Escopeta: 2 tiros
Escopeta Personal: N/D
Lanzagranadas: 1 tiro
Ballesta: 1-3 flechazos
Magnum: 1 tiro
Magnum Personal: N/D
Lanzadescargas: N/D
Ametralladora: 5%
Lanzallamas: N/D

Los perros aparecen en diversos puntos de la Comisaría de Policía. No te atacarán a menos que te eches a correr, así que camina despacio hasta alcanzar una buena distancia de tiro y cárgatelos desde lejos.



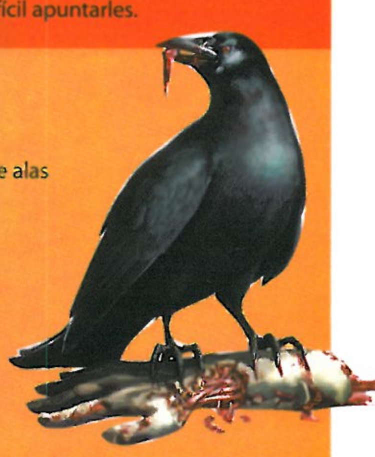
Arañas

Ataques: Picaduras, Vómitos de ácido
Sonidos: Ruido de corretear
CÓMO ELIMINARLAS:
Cuchillo: 8 cuchilladas
Pistola: 6-8 tiros
Escopeta: 4 tiros
Escopeta Personal: N/D
Lanzagranadas: 2-3 tiros
Ballesta: 2 flechazos
Magnum: 1-2 tiros
Magnum Personal: N/D
Lanzadescargas: N/D
Ametralladora: 5%
Lanzallamas: N/D

Estos arácnidos son espeluznantes. Merodean por el área del sótano y las cloacas. Aunque no suponen una grave amenaza, si te pegan un escupitajo, tendrás que ir a por una **Hierba Azul**. Además pueden trepar por la pared, lo que hace que resulte bastante difícil apuntarles.



Cuervos



Ataques: Picotazos
Sonidos: Graznidos y batir de alas
CÓMO ELIMINARLOS:
Cuchillo: 1 cuchillada
Pistola: 1 tiro
Escopeta: 1 tiro
Lanzagranadas: 1 tiro
Ballesta: 1 flechazo
Magnum: 1 tiro
Lanzadescargas: N/D
Ametralladora: 5%

Sólo te los verás en una sección de la Comisaría. No suponen una gran amenaza, pero liquidarlos es tan divertido como practicar el tiro al plato (sobretodo si juegas a la modalidad Guillermo Tell y los vas clavando en la pared con las Flechas de la Ballesta).

Plantas



Ataques: Azotes, rociadas de ácido
Sonidos: Sonido sibilante
CÓMO ELIMINARLAS:
Cuchillo: 30 cuchilladas
Pistola: 21 tiros
Escopeta: 4 tiros
Escopeta Personal: 4 tiros
Lanzagranadas: 2-6 tiros
Ballesta: 6 flechazos
Magnum: 4 tiros
Magnum Personal: 2 tiros
Lanzadescargas: 15%
Ametralladora: 20%
Lanzallamas: 8%

No hay demasiadas pero, si te descuidas, pueden resultar letales. Mantén las distancias para evitar que te escupan y utiliza **Cartuchos Fuego** o, preferiblemente, el **Lanzallamas.** Cuando caigan, ten cuidado con los azotes de sus ramas.



Tyrant – 103



Ataques: Unos guantazos que ni te cuento
Sonidos: Pasos muy fuertes
CÓMO ELIMINARLO:
Cuchillo: 30-35 cuchilladas
Pistola: 20-25 tiros
Escopeta: 7-9 tiros
Escopeta Personal: 4 tiros
Lanzagranadas: 4-9 tiros
Ballesta: 7-9 flechazos
Magnum: 4-5 tiros
Lanzadescargas: 25%
Ametralladora: 15-20%

Sólo te lo encontrarás en el segundo escenario. Aparecerá en momentos cruciales y se acercará a ti. Retrocede hasta una distancia prudente y dispárale con lo que lleves a mano. Al final, perderá el equilibrio y caerá al suelo.

Polilla Gigante

Ataques: Polvareda de sus alas, picaduras, embestidas
Sonidos: Batir de alas
CÓMO ELIMINARLA:
Cuchillo: 30 cuchilladas
Pistola: 24 tiros
Escopeta: 10 tiros
Escopeta Personal: 6 tiros
Lanzagranadas: 4-10 tiros
Ballesta: 7 flechazos
Magnum: 4 tiros
Magnum Personal: 3 tiros
Lanzadescargas: 30%
Ametralladora: 10%
Lanzallamas: 35%

Sólo te encontrarás con una de estas polillas gigantes, así que disfrútalo. Cuesta un poco de eliminar. Dale caña mientras está posada en la pared y, luego, retírate y finiquítala.

Cocodrilo



Ataques: Masticación masiva
Sonidos: ¡No te dará tiempo a oírlo llegar!
CÓMO ELIMINARLO:
Cuchillo: olvídalo
Pistola: 30 tiros
Escopeta: 9 tiros
Escopeta Personal: 7 tiros
Lanzagranadas: 8-10 tiros
Ballesta: 11 flechazos
Magnum: 8 tiros
Magnum Personal: N/D
Ametralladora: 20%

Éste es uno de los jefes principales. Hay dos formas de acabar con él. Puedes acribillarlo con lo que tengas, asegurándote de guardar el último tiro de gracia para la perspectiva final, o utiliza el método de un solo golpe que describimos en el Libro de Rutas.

Lickers



Ataques: Salta a tajarte o te pega lametazos.
Sonidos: Repiqueteo de uñas y sonido sibilante
CÓMO ELIMINARLOS:
Cuchillo: 14 cuchilladas
Pistola: 8-12 tiros
Escopeta: 3-4 tiros
Escopeta Personal: 3 tiros
Lanzagranadas: 2-3 tiros
Ballesta: 2 flechazos
Magnum: 1-3 tiros
Magnum Personal: 2 tiros
Lanzadescargas: 15%
Ametralladora: 5%
Lanzallamas: 6-8%

Es lo primero que te vas a encontrar en la Comisaría. Se mueven rápido y acostumbran a saltar mucho, lo que hace que resulte bastante difícil apuntarles. La mejor táctica es estar al loro y escuchar el repiqueteo de sus uñas para poder dispararles desde una distancia prudencial.

Resident Evil 2: Ítems

ADEMÁS DE DEDICARTE A DECORAR LAS PAREDES CON CHORRETONES DE SESO DE ZOMBIE, EN RESIDENT EVIL 2 TAMBIÉN TENDRÁS QUE CONSAGRAR BUENA PARTE DEL TIEMPO A BUSCAR ÍTEMS. PARA AYUDARTE EN ESTA TAREA, TE OFRECEMOS A CONTINUACIÓN UNA RELACIÓN DE LOS OBJETOS EXISTENTES, LOS LUGARES DONDE SE ENCUENTRAN Y, LO QUE ES MÁS IMPORTANTE, PARA QUÉ SIRVEN. VAMOS *PALLÁ*...



TARJETA LLAVE LABORATORIO
Uso: Entrar en la sala VAM y en la Sala del Administrador de Red.
Dónde: En el Laboratorio del Dr. Birkin (Misión 1) y en los Dormitorios (Misión 2).



LLAVE CAJA ARMAS
Uso: Sirve para abrir un armario secreto que hay en la antesala del Laboratorio del Dr. Birkin.
Dónde: Al lado del Lanzabengalas que hay a la entrada de la Fábrica Abandonada.



LLAVE COMISARÍA (PICAS)
Uso: Para abrir puertas con un grabado en forma de Pica.
Dónde: En la Fuente del Vestíbulo de la Entrada Principal.



LLAVE COMISARÍA (DIAMANTES)
Uso: Para abrir puertas con un grabado en forma de Diamante.
Dónde: Almacén (Misión 1 de los dos personajes principales). Oficina S.T.A.R.S. (Misión 2 de Claire).



LLAVE COMISARÍA (CORAZONES)
Uso: Para abrir puertas con un grabado en forma de Corazón.
Dónde: Oficina del Ala Oeste (Misión 1 y 2 de Leon). Oficina del Jefe de Policía (Misión 1 y 2 de Claire).



LLAVE COMISARÍA (TRÉBOLES)
Uso: Para abrir puertas con un grabado en forma de trébol.
Dónde: Área Oeste de Tratamiento (Misión 1 de Ada y Sherry).

TARJETA LLAVE AZUL
Uso: En el ordenador del Vestíbulo de la Entrada para abrir puertas.
Dónde: Te la dará el policía de la Oficina Oeste (Misión 1 de ambos personajes) o Almacén (Misión 2 de ambos personajes).

LLAVE DE CABINA
Uso: Para abrir la puerta de la Cabaña (Misión 2).
Dónde: En la Cabina de entrada al complejo policial.

MANIVELA
Uso: Para bajar las escaleras secretas de la Torre del Reloj.
Dónde: Sala de Archivos (Misión 1). Sala de Taxidermia (Misión 2 de Leon) o Perreras (Misión 2 de Claire).



DETONADOR (SÓLO CLAIRE)
Uso: Componente para crear una bomba. Debe combinarse con el Explosivo.
Dónde: En el despacho de la Oficina del Ala Oeste.



EXPLOSIVO (SÓLO CLAIRE)
Uso: Componente para crear una bomba.
Dónde: En uno de los cajones del Almacén de Armas 1.



RUEDA DORADA
Uso: Insertar en el mecanismo de la Torre del Reloj para abrir el compartimento secreto.
Dónde: En el cuadro de la Sala de Prensa.



LLAVE ALCANTARILLA (SÓLO LEON)
Uso: Para quitar la tapa del alcantarillado.
Dónde: En la estantería cercana a la celda de Ben.



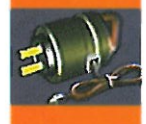
JOYA ROJA
Uso: Se necesitan dos para resolver el puzzle del Almacén.
Dónde: En el Vestíbulo de las Estatuas y en el anexo a la Sala de Instrucciones.




MANIVELA VÁLVULA
Uso: Múltiples funciones.
Dónde: En la cabaña (Misión 1). En la Oficina del Ala Este (Misión 2).



DISCO MO
Uso: Escapar por el Laboratorio en la Misión 1.
Dónde: En la Sala VAM (Misión 1).



ENCHUFE UNIDO N
Uso: Poner en marcha el tren al final de la Misión 2.
Dónde: En la plataforma del tren (Misión 2).



ENCHUFE UNIDO S
Uso: Poner en marcha el tren al final de la Misión 2.
Dónde: En la plataforma del tren (Misión 2).



MEDALLA UNICORNIO
Uso: Obtener la Llave Comisaría (con forma de Pica) de la estatua de la fuente.

Dónde: En la oficina del S.T.A.R.S. (durante la Misión 1) o en un cofre que hay el final del Vestíbulo Principal 2F (durante la Misión 2).



MEDALLA DE LOBO

Uso: Es una de las dos medallas que se necesitan para escapar de la sección de las alcantarillas.

Dónde: En el cadáver del área de aguas residuales (Leon, en ambas Misiones, y Claire, en su Misión 2).



MEDALLA DE ÁGUILA

Uso: Es una de las dos medallas que se necesitan para escapar de la sección de las alcantarillas.

Dónde: En el cadáver que se encuentra en el nivel del triturador de basura superior (para ambos personajes, durante las dos misiones).



ENCHUFE ÁLFIL (SÓLO LEON)

Uso: Uno de los cuatro que se necesitan para salir de la Comisaría de la Policía.

Dónde: Detrás del cuadro, en la sección secreta de la Biblioteca.



ENCHUFE REY (SÓLO LEON)

Uso: Uno de los cuatro que se necesitan para salir de la Comisaría de la Policía.

Dónde: Lo conseguirás después de resolver el puzzle del Almacén.



ENCHUFE CABALLO (SÓLO LEON)

Uso: Uno de los cuatro que se necesitan para salir de la Comisaría de la Policía.

Dónde: En un compartimento secreto que hay en la Torre del Reloj.



ENCHUFE TORRE (SÓLO LEON)

Uso: Uno de los cuatro que se necesitan para salir de la Comisaría.

Dónde: En las estanterías de la Sala de Interrogatorios.



PIEDRA SERPIENTE (SÓLO CLAIRE)

Uso: Es una de las tres que se necesitan para escapar de la Comisaría

Dónde: Detrás del cuadro, en la sección secreta de la Biblioteca.



PIEDRA ÁGUILA (SÓLO CLAIRE)

Uso: Es una de las tres que se necesitan para escapar del la Comisaría de Policía.

Dónde: En las estanterías de la Sala de Interrogatorios.



PIEDRA AZUL –PRIMERA MITAD– (SÓLO CLAIRE)

Uso: Una de las tres piedras que necesitas para abrir la puerta secreta de la Oficina del Jefe de Policía.

Dónde: Al resolver el puzzle del Almacén (Misión 1).
Al colocar la Rueda Dorada en la Torre del Reloj (Misión 2).



PIEDRA AZUL –SEGUNDA MITAD– (SÓLO CLAIRE)

Uso: Una de las tres piedras que necesitas para abrir la puerta secreta de la Oficina del Jefe de Policía.

Dónde: Al colocar la Rueda Dorada en la Torre del Reloj (Misión 1). Al resolver el puzzle del Almacén (Misión 2).



POCIONES CURATIVAS

Encontrarás Sprays 1 Auxilios y Hierbas curativas desperdigados por todo el área de juego. Aunque no podemos mencionar aquí todos los puntos en que puedes encontrar alguna de estas medicinas, no te preocupes porque saltan a la vista.





SPRAY 1 AUXILIOS

Aplicación: Cuando estás a punto de palmarla, te deja como nuevo.

HIERBA VERDE

Aplicación: Por sí sola, únicamente podrá curarte de forma parcial, pero puedes mezclarla con otras hierbas para obtener resultados más contundentes.



HIERBA ROJA

Aplicación: No se puede utilizar sola, pero se puede mezclar con la hierba verde o la hierba azul para mejorar los efectos curativos de estas últimas.



HIERBA AZUL

Aplicación: Indicada para contrarrestar los efectos del veneno. También puede mezclarse con otras hierbas para mejores efectos.

ARMAS ESPECIALES

LANZACOHETES
Munición: No disponible
Carga: Dos cohetes
Conseguirás esta arma al final de la segunda misión para combatir al Jefe Tyrant. No hace falta decir que es el arma más potente del juego y que un solo cohete es capaz de borrar cualquier cosa de la faz de la Tierra. También puedes conseguirlo al empezar, con una carga de cohetes ilimitada, pero ya hablaremos de ello más adelante (ver sección Secretos).
Factor Letal: ●●●●●

PISTOLA PERSONALIZADA (LEON)
Munición: Balas de revólver
Carga: 18 balas
Cuando encuentres la Pieza Pistola, Leon puede utilizarla para convertir su pistolita estándar en una semi-automática. Esto significa, básicamente, que sin apartar el dedo del gatillo, la pistola disparará tres veces seguidas. Va de perlas para cargarse a los zombies, pero su poder letal sigue siendo el mismo.
Factor Letal: ●●

PISTOLA COLT S.A.A. (CLAIRE)
Munición: Balas de revólver
Carga: Seis balas
Claire sólo podrá disponer de esta arma si consigues encontrar la Llave Especial que se requiere para abrir el armario secreto del Cuarto Oscuro. Es una monada de pistola que se dispara a la altura de la cadera (al puro estilo cowboy). Aunque no puede llevar demasiadas balas, es un arma rápida y se recarga en un plis plas.
Factor Letal: ●●

ESCOPETA PERSONALIZADA (LEON)
Munición: Cartuchos de escopeta
Carga: Siete Cartuchos
Al combinar la Pieza Escopeta con tu Escopeta estándar, conseguirás una fantástica destripadora. Esta preciosidad pega duro y tiene un retroceso de armas tomar. Es perfecta para los enfrentamientos con jefes y resulta divertidísimo utilizarla para esparcir intestinos de zombie por todas partes.
Factor Letal: ●●●●

MAGNUM PERSONALIZADA (LEON)
Munición: Balas de Magnum
Carga: Ocho balas
¡Yepa! ¡La pistola más potente del mundo se viste de fiesta! Esta arma puede aniquilar a cualquier cosa desde cualquier distancia. Resulta mortal contra cualquiera de los jefes más poderosos, así que imagínate lo que puede obrar contra las criaturas más insignificantes. Las revienta. Cuidado porque pega un retroceso más bestia que un puñetazo de Tyson.
Factor Letal: ●●●●

GATLING
Munición: No disponible
Carga: Ilimitada
Lo mejor para los mejores: si lo haces realmente bien, al final, serás recompensado con esta maravilla. El arma definitiva. Como lleva una carga ilimitada, ya te puedes olvidar de cualquier enemigo del juego, basta con ponerla a trabajar y sentarte a ver como todos caen como moscas. En dos palabras: ¡Im Presionante!
Factor Letal: ●●●●●

Resident Evil 2: Sobrevivir al Horror

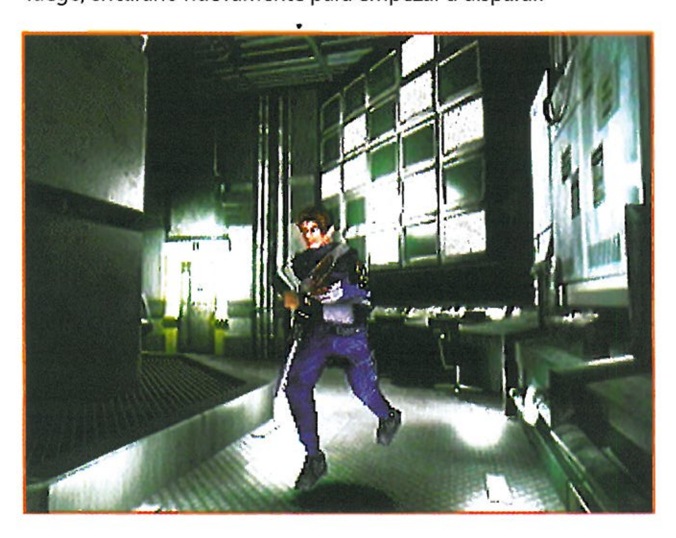
SI JUEGAS A RESIDENT EVIL 2 POR PRIMERA VEZ, TIENES QUE DECIDIR SI QUIERES IR DIRECTAMENTE A POR TODAS Y ENFRENTARTE A LOS HORRORES QUE TE DEPARA EL MODO NORMAL, O SALVARTE EN SALUD Y OPTAR POR EL MODO FÁCIL. LA MAYOR DIFERENCIA ENTRE LOS DOS MODOS ES QUE, EN EL FÁCIL, ENCONTRARÁS MUNICIÓN EXTRA Y SPRAYS DE PRIMEROS AUXILIOS. ALGUNOS DE LOS ENEMIGOS SON MENOS DUROS DE PELAR Y, ADEMÁS, ESTE MODO NO CONTIENE LOS SECRETOS MÁS COMPLICADOS DEL JUEGO. SI QUIERES TOMARTE LA MISIÓN EN SERIO, LO MEJOR ES QUE VAYAS A POR EL MODO NORMAL DESDE EL INICIO. PARA ELLO, AQUÍ TIENES ESTA SECCIÓN DE PREPARACIÓN. SIGUE NUESTROS CONSEJOS Y... ¡VALOR Y AL TORO!

Táctica Gallina

Triunfar en RE2 no depende exactamente de la cantidad de criaturas que te cargues. Todo consiste en completar el juego con la mayor eficacia y rapidez posibles. En otras palabras: no apartes el dedo del botón para correr. De esta forma, podrás pasar de los monstruos que no suponen una parte importante del juego y que te llevan demasiado tiempo liquidar. Sólo hay unos cuantos enemigos que tienes que destruir obligatoriamente, pero, por los demás, hazte un favor y limítate a salir por patas.

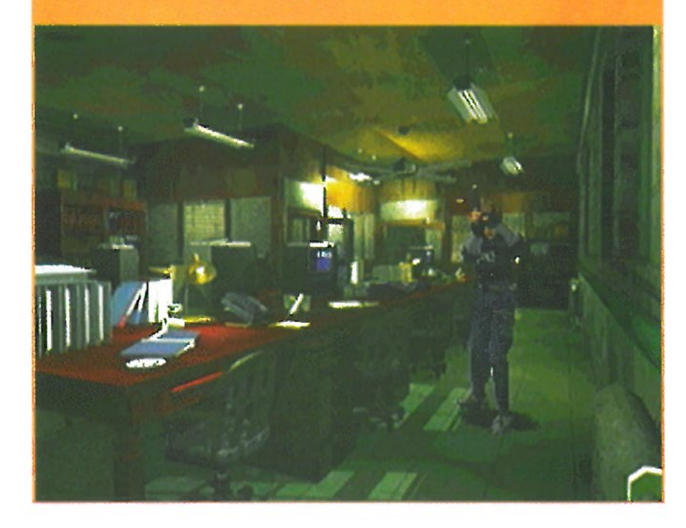
Guardar las Distancias

Cuando te enfrentas con cualquier tipo de enemigo, siempre tienes que guardar cierta distancia para poder dispararle adecuadamente. Sin embargo, a menudo estás limitado por una reducida distancia de separación, con lo que necesitas dar marcha atrás para poder cargártelo bien. Pero claro, aquí está el problema. Por desgracia, no puedes echarte para atrás y disparar a la vez y, por si fuera poco, encima la mayoría de tus adversarios pueden avanzar hacia delante más deprisa de lo que tu puedes echarte para atrás. Por eso, lo mejor es dar media vuelta, correr y, luego, encararlo nuevamente para empezar a disparar.



Distancia de Tiro

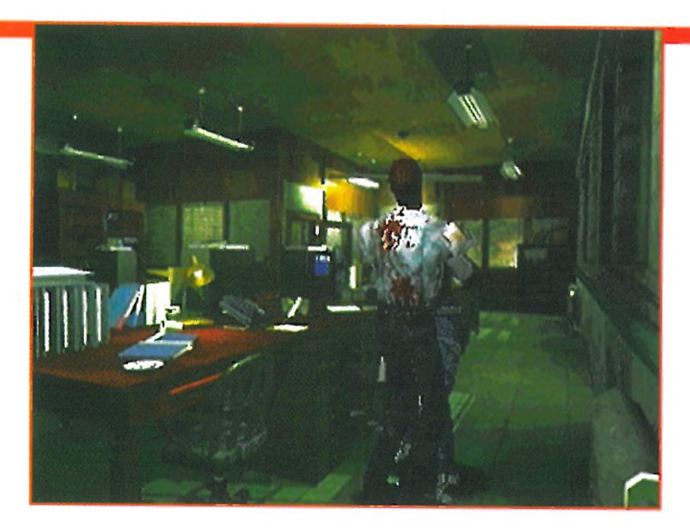
Cuando te enfrentes a las vastas hordas enemigas de RE2, tendrás que decidir --muchas veces in situ-- si atacarles desde cerca o desde lejos; ambas tácticas tienen sus pros y sus contras. Por ejemplo, si disparas desde corto alcance, puedes producir mayores daños en el objetivo (los zombies, por ejemplo, si les disparas de cerca con un arma relativamente decente, ¡pierden la cabeza en el acto!). Por el contrario, si en cambio disparas desde lejos siempre puedes alcanzar a una piña de objetivos y causar daños de diversa consideración a todo el grupo.



Contra los Zombies

Esos zombies del juego están realmente hambrientos y, si les das confianzas, pueden acabar embistiéndote para devorar tu carne fresca. Si llegas a encontrarte en semejante situación de contacto físico, puedes quitarte al zombie de encima efectuando un rápido movimiento rotatorio con el pad direccional. Esto los arrojará al suelo, donde los tendrás más a huevo. Los zombies que se arrastran actúan de forma parecida, se te suben e intentan

pegarle bocados a tu pierna. Si esto ocurre, mueve el pad direccional enérgicamente para que Leon les pise el cráneo o, si juegas con Claire, para deshacerte de ellos de una patada.

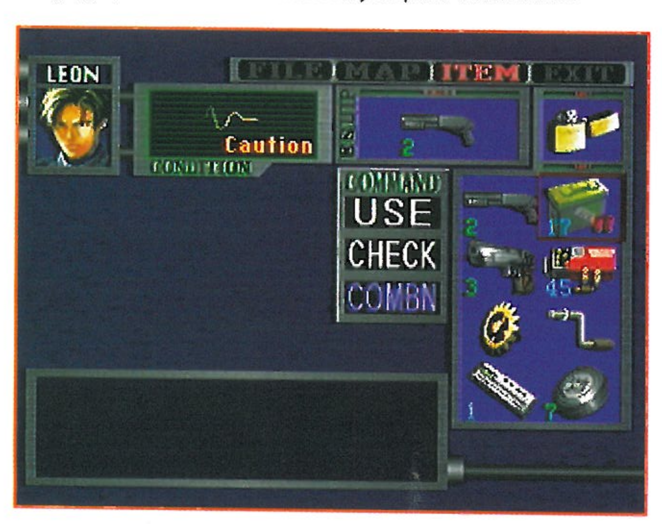


Escucha

Si no sabes qué tipo de horrores te depara una nueva área, limítate a detenerte y escuchar. Las diversas criaturas del juego suelen delatarse por el sonido que producen (consulta la sección de Monstruos para conocer qué sonidos se corresponden con cada uno de ellos). Además, con la música está tirado saber cuándo está a punto de suceder algo siniestro. Así que si la musiquilla se pone dramática, ¡ya te puedes preparar!

Volver a Cargar

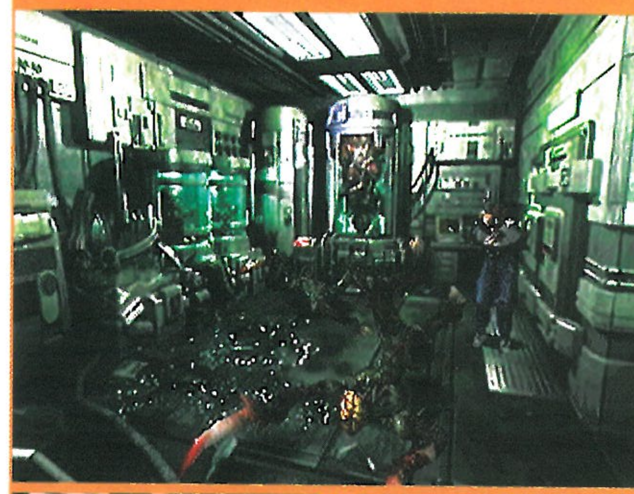
Cuando te enfrentas a las hordas enemigas, a menudo te encuentras con que tienes que volver a cargar el arma en mitad de una batalla campal. Esto puede ser un verdadero dolor de cabeza cuando estás completamente rodeado, ya que cargar siguiendo el procedimiento normal del juego puede costarte unos segundos vitales; el tiempo justo para que se te acerque un engendro y empiece a despedazarte. La mejor forma de volver a cargar es abrir rápidamente tu inventario (preferiblemente antes de disparar el último tiro) y combinar la munición con tu arma. Luego, ya puedes volver a la acción y disparar a discreción.



Apuntar al Blanco

En lo que al manejo de las armas se refiere, hay varias cosas a tener en cuenta. Lo más obvio y básico de todo es la altura del arma. Para darle al blanco enemigo, puedes apuntar el arma en tres niveles diferentes: apunta arriba para hacerle saltar el cabezón a los zombies, mantén la altura estándar de cuerpo para dispararle a cualquier cosa en general, y apunta bajo para disparar desde corta distancia y deshacerte de enemigos pequeños (así como de los zombies que se arrastran).

Además, en el menú del juego dispones de una función de «posición automática» para principiantes. Ésta apunta automáticamente a cualquier enemigo que se encuentre al alcance de tiro. El inconveniente que tiene esto es que, si hay varios enemigos en pantalla, la máquina será la que seleccione el blanco. Esto puede resultar muy problemático si en vez de escoger el blanco más cercano, va y apunta a uno que se encuentra a mayor distancia. Sin embargo, existen dos maneras de solventar esto: utilizando L1 mientras cambias a cada uno de los posibles objetivos, o bien, encarándote hacia el enemigo al que deseas disparar.





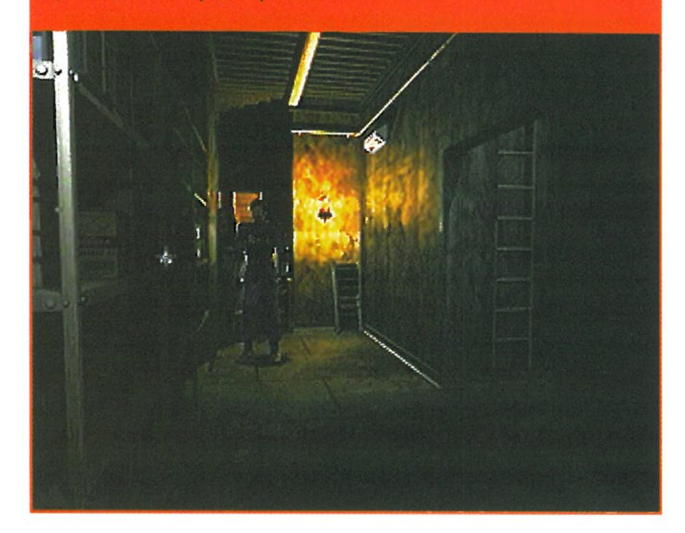


Búsqueda

Con tantas cosas que hay para encontrar en **RE2**, tendrás que buscar por todas partes para localizar cualquier objeto o información que te ayude a sobrevivir a esta pesadilla. Existen varias técnicas básicas para encontrar los diferentes tipos de ítems. Hemos elaborado una breve guía al respecto que puedes consultar a continuación.

Objetos que Brillan

¡Los más evidentes! Siempre que en una habitación haya un objeto que no puedes permitirte pasar por alto, los programadores te ayudan haciendo que brille en la luz. ¡Es de un fácil que se pasan!



Archivos

En el juego hay una tonelada de informes por recoger. La mayoría no tienen ninguna utilidad y no aportan más que un poco de información adicional acerca de la historia. Sin embargo, algunos otros contienen claves de acceso y combinaciones que necesitas para introducirte en ciertas áreas secretas. La mayoría de estos documentos se encuentran descaradamente encima de mesas y sillas, mientras que para localizar algunos otros, tienes que registrar estanterías u otros lugares con un elevado contenido de papeles.

Fuego

También hay varios puntos en el juego que requieren que enciendas algo para conseguir un ítem o para iluminar una determinada área. Para ello, necesitas el Encendedor. Sólo tienes que utilizarlo sobre el objeto en cuestión y el fuego prenderá al momento.



Objetos Movibles

Algunos de los objetos de RE2 se pueden mover para revelar áreas secretas o ítems. Entre este tipo de elementos se cuentan los armarios, las cajas y las estanterías. Normalmente puedes distinguir si un objeto puede desplazarse o no por su apariencia. Si no presenta una gran resolución y tiene un color un poco soso, entonces, seguro que se puede mover.

Guardar

Es importante que guardes el juego sólo cuando realmente lo necesites (¡aunque no será por falta de Cintas de Tinta!) y que mantengas tu inventario racionalizado al máximo, por si te encuentras con que de pronto aparecen varios ítems importantes que precisas recoger. Al igual que las Cintas de Tinta, verás que las máquinas de escribir se encuentran normalmente cerca de los baúles de depósito. Así que, cuando guardes, aprovecha para dejar todas las Cintas de Tinta dentro del baúl y sácalas en el momento en que creas que vas a necesitar guardar.

Sistema de Búsqueda Estándar



El mejor y más eficaz método de búsqueda es, sencillamente, ir recorriendo todos los objetos y estanterías, arrimándose contra ellos y pulsando continuamente el botón de acción. De esta forma, podrás estar seguro de que no te dejas nada importante.

Combinaciones



Varios de los ítems que encontrarás a lo largo del juego requieren o pueden ser combinados con otros para su utilización. El ejemplo más claro son las Hierbas curativas, pero cada uno de los personajes también tiene además unos ítems claves dentro de sus misiones que deben combinar en algún momento concreto. Esto se describe convenientemente en el Libro de Rutas del juego incluido en esta guía.

¡Precaución! ¡Peligro!

En diversas ocasiones puede que resultes malherido después de un enfrentamiento contra las sanguinarias criaturas que habitan Raccoon City. **Resident Evil 2** presenta una nueva característica que consiste en un reconocimiento visible de tu estado. Si, por ejemplo, tu electrocardiograma marca «Precaución», notarás que empiezas a moverte un poco más lento que antes y que te agarras el costado. Cuando tu electrocardiograma llegue a marcar «Peligro», empezarás a cojear de una pierna y avanzarás bastante lentamente. Si alcanzas alguno de estos dos estados, debes aplicarte alguna poción curativa lo antes posible.

Resident Evil 2: Concurso Especial

¿QUIERES PARTICIPAR EN UN FABULOSO SORTEO DE 10 DISPOSITIVOS XPLORER Y 10 SUSCRIPCIONES A LA REVISTA PLANETSTATION?

Editorial Aurum, la revista **PlanetStation** y **Ardistel** te lo ponen fácil. Únicamente tienes que contestar a las siguientes preguntas y enviar, junto con tus datos personales, esta página a la dirección:

Concurso Especial Resident Evil 2
Editorial **Aurum S.L.**
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona



1 Edad:

2 Sexo:
Masculino ◯ Femenino ◯

3 Actividad:
Trabajador ◯ Estudiante ◯ Otros ◯

4 ¿Qué consola/s tienes en casa?

5 ¿Tienes PC en casa?

6 ¿Dispones de conexión a Internet?

7 En relación a su calidad, encuentras este Especial:
◯ Excelente
◯ Bueno
◯ Pasable
◯ Malo

8 El precio de este Especial es:
◯ Una ganga
◯ Económico
◯ Caro
◯ Muy Caro

9 ¿De qué juegos te gustaría que hicieramos un Especial?

10 ¿Qué género de juegos te gusta más?
◯ Plataformas
◯ Shoot ´em up
◯ Carreras
◯ Aventura Gráfica
◯ Simulación
◯ Rol
◯ Variados

11 ¿Conoces la Revista PlanetStation?
Sí ◯ No ◯

El sorteo se celebrará el día 1 de Octubre de 1999 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista nº 13 de PlanetStation.

PLANET STATION

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
Enviar la página original (no se aceptan fotocopias).
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.



LA REVISTA ESPECIAL *FINAL FANTASY VII* Y LOS COSTES DE ENVÍO SE PAGAN CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR EL PEDIDO

Resident Evil 2: Mapas

NO NOS ENGAÑEMOS. LOS ESCENARIOS DE RESIDENT EVIL 2 SON, CUANTO MENOS, LABERÍNTICOS. SI QUIERES EVITAR LOS PROBLEMAS DE ORIENTACIÓN, CONSULTA ESTOS MAPAS DE FORMA INTENSIVA.

La Calle

1 La Calle
2 Armeria Kendo
3 El Callejón
4 Cancha de Baloncesto
5 Callejón de los Contenedores
6 Autobús 33 de Raccoon City
7 Patio de la Comisaría

Iconos





Comisaría de Policía 1F

1 Entrada Principal 1F
2 Sala de Espera
3 Pasillo del Ala Oeste
4 Sala de Archivos
5 Sala de Instrucciones
6 Escaleras del Ala Oeste
7 Cuarto Oscuro
8 Oficina del Ala Oeste
9 Despacho anexo
10 Ala Este
11 Oficina del Ala Este
12 Sala de Prensa
13 Sala de Interrogatorios 1
14 Sala de Interrogatorios 2
15 Corredor Nordeste
16 Sala del Guarda
17 Pasillo del Ala Este
18 Almacén de Armas 1

Iconos















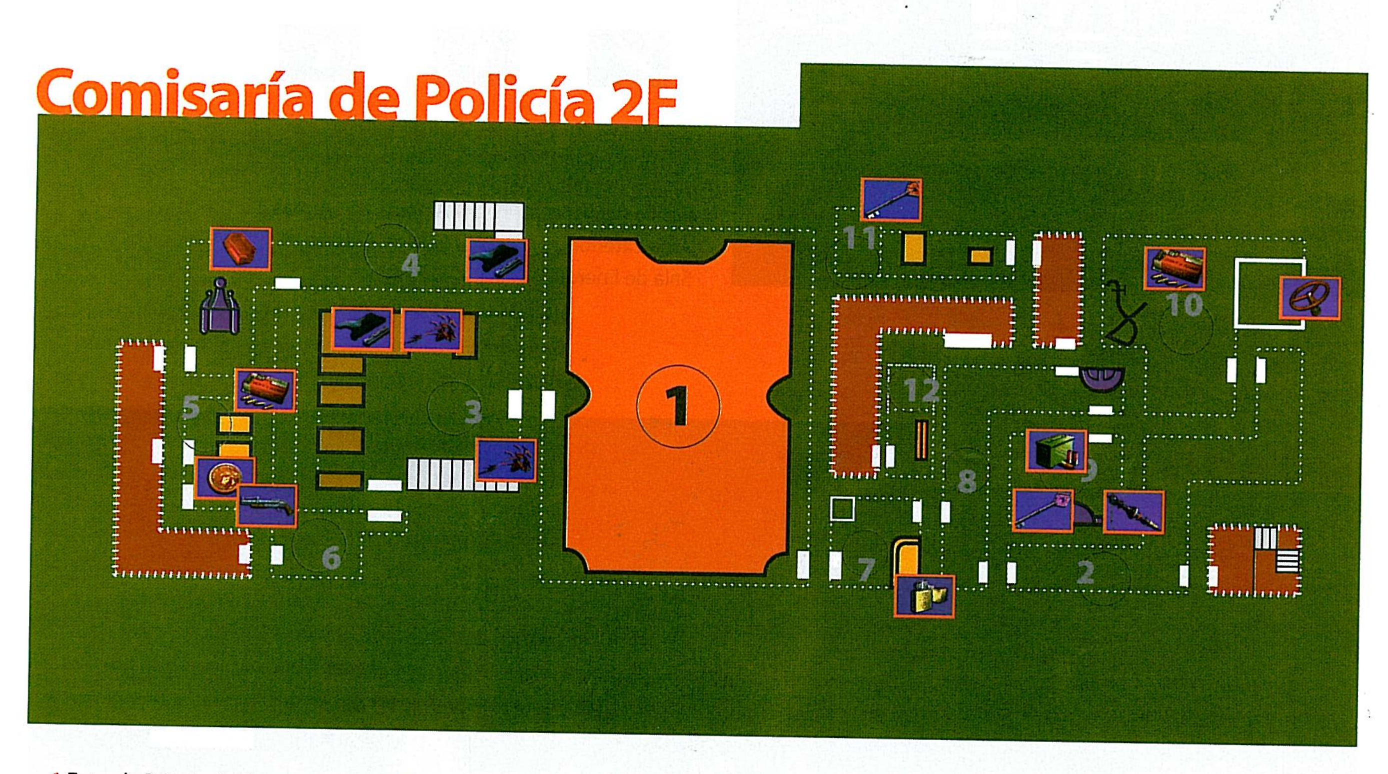








Comisaría de Policía 2F



1 Entrada Principal 1F
2 Corredor de los Cuervos
3 La Biblioteca
4 Vestíbulo de las Estatuas 2F
5 Oficina S.T.A.R.S.
6 Salón 2F
7 Sala de Espera 2F
8 Pasillo 2F
9 Almacén
10 El Tejado
11 Oficina del Jefe de Policía
12 Sala de Taxidermia

Iconos











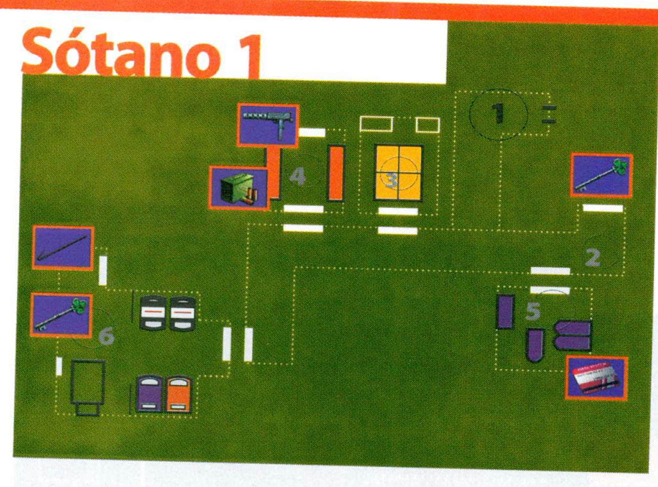








Sótano 1



Iconos








1 Pasillo del Sótano
2 Área Exterior
3 Sala de Energía
4 Almacén de Armas 2
5 Sala de Autopsias
6 El Párking

Sótano 2

1 Piscina
2 Sala de Control Sur
3 Sala de Control Norte
4 Túnel Alcantarillas
5 Corredor Estación de Tren
6 Estación de Tren
7 Plataforma Elevadora
8 Pasadizo Fábrica

Iconos






Fábrica Abandonada

1 Sala de Archivos
2 Plataforma Elevadora
3 Sala Helada
4 Almacén de Armas
5 Sala V.A.M.
6 Sala de Cápsula-G
7 Dormitorios
8 Escaleras del Ala Oeste
9 Sala de Seguridad

Laboratorio



1 Sala de Control
2 Laboratorio del Dr. Birkin
3 Sala del Administrador de Red
4 Escaleras del Ala Oeste

Leon Kennedy: Misión 1

EL JOVEN LEON, RECIÉN SALIDITO DE LA ACADEMIA DE POLICÍA, LLEGA A RACCOON CITY CON SU UNIFORME INMACULADO, LLENO DE ESPERANZAS Y BUENAS INTENCIONES. PERO LAS COSAS ESTÁN MUY FEAS. HAY QUE IMPONER LA LEY Y EL ORDEN, PERO ESOS CANÍBALES NO-MUERTOS NO ESTÁN DISPUESTOS A ESCUCHAR NI TUS SERMONES NI SUS DERECHOS. EL ÚNICO LENGUAJE QUE ENTIENDEN ES UNA BUENA DOSIS DE PLOMO. ¡MANO DURA!



SECCIÓN 1: CALLES DE RACCOON

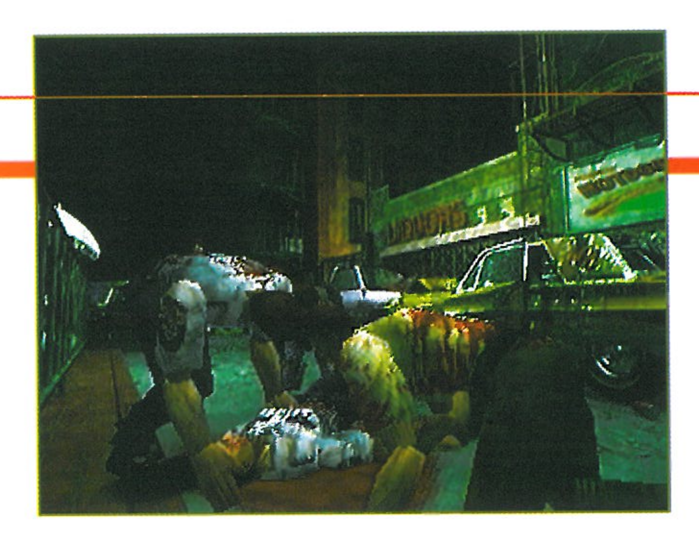
La Calle
Ya desde el principio, las cosas se le descontrolan a Leon. Nada más empezar y ya tiene seis zombies pegados a la chepa. Por muy tentadora que pueda resultarte la idea de coserlos a balazos, debes resistir la tentación. Dirígete directamente al callejón trasero. Si avanzas rápido en zigzag, los zombies te perderán la pista, pero ten cuidado porque, justo a la vuelta de la esquina, te esperan dos más. Al igual que antes, evítalos y entra en la armería.

Armería Kendo
Una vez en la tienda, conocerás al primer superviviente. Después de una breve charla, podrás recoger **Munición Pistola**. La primera caja se encuentra tras el mostrador que queda justo enfrente a la entrada de la tienda; la otra está detrás del siguiente mostrador. Cuando hayas recogido esta segunda caja, una horda de zombies salvajes echará la ventana abajo y hará picadillo al dueño del local. Después, los muertos vivientes centrarán todas sus atenciones en ti, así que parapétate detrás del mostrador y ve despachándolos. Estos tipos se aferran a la vida, así que deberás aplicarte a fondo para acabar con ellos. Sabrás cuándo están todos finiquitados porque desaparecerá la música de cariz dramático. Así pues, cuando los muertos estén bien muertos, acércate al cuerpo del vendedor y pilla su **Escopeta** (total, para lo que le ha servido...). Sal por la puerta de atrás.

El Callejón
Al salir de la tienda darás a un sucio callejón trasero. Apúrate a girar la esquina y darás a una pista de baloncesto con unos zombies encerrados dentro. Pasa corriendo hasta la camioneta y hazte con la **Munición Pistola** que encontrarás en la parte de atrás. Los muertos vivientes echarán la puerta abajo y se precipitan hacia el callejón. Líbrate de ellos con ayuda de la Pistola (o, si lo prefieres, también puedes intentar decapitarlos con una buena descarga de Escopeta antes de que la puerta se abra) y, luego, corre hasta la cancha de baloncesto y crúzala hasta el otro lado. Allí te estará esperando otro zombie, pero puedes evitarlo fácilmente.

El Callejón de los Contenedores
Después de salir por la puerta que hay detrás del campo de baloncesto, sube por las escaleras metálicas y sigue a través de la pasarela. Justo al pie de las escaleras por las que bajes, encontrarás a mano derecha más **Munición Pistola;** recógela y salta encima del contenedor. Al otro lado verás otro puñado de zombies, y el objetivo es poder pasar ileso, sin malgastar la munición. La mejor forma de hacerlo es dispararle un par de balazos a la zombie que tienes enfrente y, luego, cuando se haya desplomado en el suelo, saltar abajo y correr en zigzag esquivando al resto del grupo. Sal por la puerta de atráspara abandonar al área de los callejones. Enseguida oirás un ruido característico: un grupo de zombies hambrientos se están merendando a un pobre contribuyente. No hace falta que pierdas el tiempo; pasa de ellos. No te apartes del lado donde está situada la furgoneta y corre directamente hasta el autobús.

Autobús 33 de Raccoon City
Una vez en el interior del bus, recoge la **Munición Pistola** que hallarás entrando a la izquierda, y avanza enseguida hacia delante para aumentar tu perspectiva. Ahora podrás ver a una zombie que se arrastra por el suelo, delante de ti. Por desgracia, no puedes ignorarla, así que será mejor que pongas fin a su sufrimiento vaciándole un par de balas en la cabeza. Justo después, tendrás que deshacerte de otro de estos engendros putrefactos antes de poder abandonar el vehículo.
Al salir del autobús, te hallarás de nuevo en las calles. Esta área es





especialmente claustrofóbica porque está plagada de zombies. No tiene sentido que intentes liquidarlos a todos, porque son realmente demasiados. Utiliza la táctica evasiva del zigzag y esquiva al próximo grupo que te encuentres. En la parte de atrás, hallarás una puerta por la que podrás dejar atrás las calles.

El Patio de la Comisaría

Esta sección está chupada. Tienes dos vías a escoger: o bien entras al parque y esquivas a esos dos muermos de zombies que vagan por allí, o caminas hasta el final y tomas el pasillo subterráneo que conduce al otro lado. Cualquiera de las dos rutas te llevará hasta la Entrada de la Comisaría, así que... tú mismo.

SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA

Entrada Principal 1F

Ésta es la zona principal del juego. Lo primero que debes hacer es avanzar hacia delante y entrar por la segunda puerta que hay a la izquierda (de momento tampoco puedes entrar por ninguna de las otras puertas). Aquí es donde te encontrarás con el segundo superviviente: un joven policía (¡que es clavadito a Will Smith!). Después de una agradable charla, te dará la **Tarjeta Llave Azul** y te echará de la habitación, cerrando la puerta tras de ti. Lleva esta llave hasta el terminal del ordenador principal que hay en el Vestíbulo de la Entrada, y utilízala para abrir las dos otras puertas. Cerca del ordenador hay una máquina de escribir y **Cinta de Tinta**, así que, si quieres, puedes guardar aquí antes de continuar. Cuando ya tengas todas las puertas abiertas, dirígete hacia la primera a la izquierda que encuentras cuando entras en el edificio por la entrada principal de la Comisaría.

Sala de Espera

Entrando en esta habitación, a la izquierda, verás un baúl. Éste sirve para almacenar los ítems que te sobran. Lo más aconsejable es que te deshagas del **Cuchillo** y la **Cinta de Tinta**. En la esquina del fondo hay un escritorio. Quédate con la copla porque, cuando tengas en tu poder una Llave Pequeña, podrás abrir el cajón y hacerte con la munición que hay dentro. Para acabar, antes de abandonar la estancia acércate al diván y recoge la nota; éste es el primero de una serie de informes que hallarás a lo largo del juego. Archívalo porque los datos pueden servirte más adelante.

Pasillo del Ala Oeste

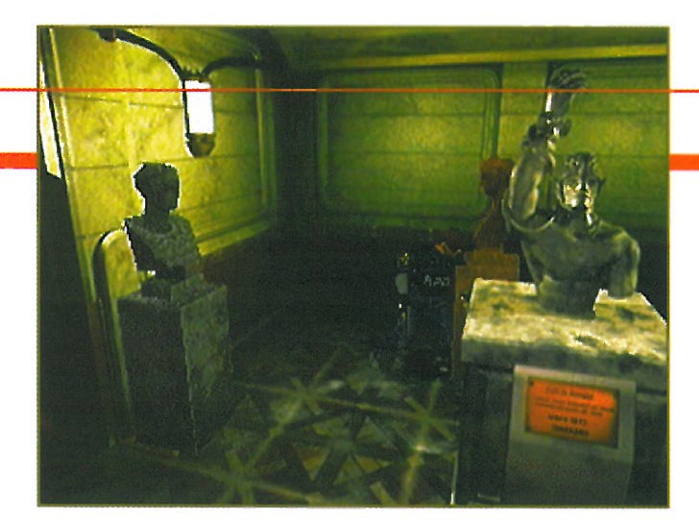
¡Prepárate porque te acercas al primero de los momentos escalofriantes que Resident Evil 2 te tiene reservado!
Al fondo de la sala de espera encontrarás una puerta que te llevará al Pasillo del Ala Oeste. Una vez allí, avanza hasta el guardia decapitado y regístrale para encontrar la **Munición Pistola** que lleva encima. Luego agénciate la **Escopeta** de tu inventario y acércate al charco de sangre. Cuando te agaches para examinarlo, una secuencia de vídeo introducirá el primer elemento de puro terror que contiene el juego: ¡el Licker! Este engendro se desprenderá del techo y empezará a fustigarte con su lengua. Apunta hacia abajo y dispara unos cuantos cartuchos. Por suerte, esta criatura no sobrevivirá a los disparos de tu **Escopeta.** Despejado el camino, sigue hacia delante y pilla la **Hierba Verde.**

Sala de Instrucciones

Abre la primera puerta que te encontrarás a mano derecha. Entrarás en una especie de sala de reuniones que, a su vez, te dará paso a una sala anexa en la que hay una chimenea. Acércate a ella y enciéndela con ayuda del **Encendedor** (Leon lo lleva como ítem estándar). En cuanto empiece a arder, aparecerá un agujero en el cuadro que hay encima de la repisa de la chimenea y caerá una **Joya Roja**. Recógela y sal de ahí.

Escaleras del Ala Oeste

Cuando dejes el Pasillo del Ala Oeste y salgas a esta sección, te toparás con zombies a ambos lados. Líbrate primero de la hembra que tienes a la derecha y luego retrocede hasta donde ella estaba para tener mayor distancia de tiro y disparar a los zombies que se te vienen encima. Cuando hayas acabado con todos, gira la esquina y recoge las dos **Hierbas Verdes** que hay debajo de las escaleras antes de entrar en el Cuarto Oscuro. Pilla la **Cinta de Tinta** y guarda el juego si quieres. Luego, guarda la **Cinta** y las **Hierbas** en el baúl y hazte con la **Munición Pistola** de la vitrina. Al fondo de este cuarto hay un reservado, donde podrás revelar las Películas que encuentres durante el juego. Cuando hayas hecho todo esto, ábrete y sube por las escaleras.



Vestíbulo de las Estatuas 2F

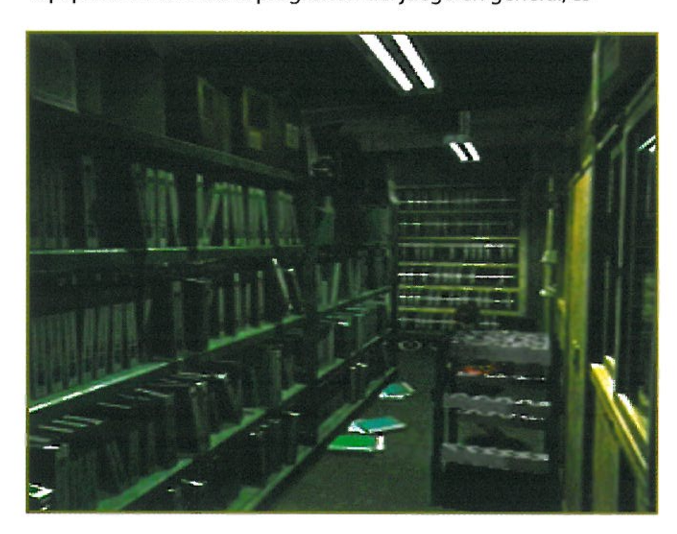
Aquí es donde te vas a encontrar con el primer «rompecabezas» del juego. Consiste en colocar dos de las estatuas en su posición correcta. Por un lado, verás que hay en el suelo, junto a la pared, dos zócalos que se distinguen del resto por su color más vivo. Por otro lado, verás dos estatuas, adyacentes a la estatua principal del centro, que miran hacia fuera. Tienes que empujarlas hasta las placas de la pared de la que más alejadas están. Es decir, debes colocar a cada una de ellas encima de la placa de la pared contraria y apoyando la parte posterior de las dos estatuas en la pared, de manera que ambas acaben mirando a la estatua central. Si te encallas, en la estatua central tienes una pista de cómo resolverlo, pero no deberías perder mucho tiempo con esto. Una vez hayas colocado las estatuas correctamente, la segunda **Joya Roja** se desprenderá de la estatua central. Recógela y añádela a tu inventario (lo mejor es que guardes las dos joyas en el baúl hasta más adelante). Ahora, abandona la sala por la puerta que hay tras la estatua.

Oficina S.T.A.R.S.

En el pasillo donde te encuentras ahora, la única puerta por la que puedes entrar es la que corresponde a la oficina del equipo S.T.A.R.S (hay un cartel indicador al lado de la puerta), ¡y no veas la de material que tienen aquí! Primero, ve al armario que hay cerca de la puerta que está entrando a la derecha. Dentro encontrarás otra **Escopeta** cargada. Así que, quédate ésta y «archiva» la otra en cuanto puedas. A continuación, acércate a las mesas de escritorio del centro de la habitación. Una de las mesas es la de Chris, y sobre ella está su diario. Recógelo, porque contiene información vital sobre su paradero. Debajo del diario se encuentra la **Medalla Unicornio;** recógela también y guárdala a mano porque pronto la vas a necesitar. Al coger la medalla, Claire entrará en la habitación y se pondrá a charlar contigo. Es aquí donde le darás la radio que os servirá para comunicaros más adelante. Antes de salir de la oficina, ve hasta la esquina contraria al armario que contenía la **Escopeta** y recoge el **Spray 1 auxilios.** Ya te puedes largar.

Entrada Principal 1F(cont.)

Con la **Medalla Unicornio** en tu poder, retrocede hasta la entrada principal, siguiendo el mismo recorrido que hiciste para llegar hasta aquí. Sin duda, observarás que la actividad zombie que rodea la comisaría ha ido proliferando. Esto resulta más que evidente en el pasillo que conduce de vuelta a la sala de instrucciones. La mente privilegiada que cubrió las ventanas necesitaría un cursillo de bricomanía. Apártate de ellas porque los zombies intentarán echarte las zarpas encima. Tranquilo, esto no es más que para darle una nota de tensión al asunto. Lo único que tienes que hacer es ir pegado a la pared contraria. Cuando llegues de nuevo al vestíbulo principal, ve a la fuente y utiliza la **Medalla Unicornio.** La acción cambiará a una escena en la que se ve cómo la estatua se desplaza y cae una llave de la jarra. Recógela. Ya tienes la **Llave Comisaría** (con forma de Pica). Llegados a este punto, puedes hacer dos cosas: o bien vas a explorar por la otra puerta cuya cerradura electrónica también abriste con el ordenador, o bien sigues más allá de la Oficina del equipo S.T.A.R.S. Para la progresión del juego en general, es



mucho más rápido que pases directamente a la segunda opción, así que ahí queda nuestro consejo.

Sala de Archivos

Antes no tenías acceso a esta área, pero ahora, con la **Llave Comisaría,** ya puedes entrar. Accedes a esta habitación por la puerta que hay donde te encontraste con el primer Licker. Dentro hallarás estanterías repletas de archivos y un par de ítems muy prácticos. Ve detrás de la estantería grande y empuja las escalerillas hasta el final. Ahora, súbete y recoge la **Manivela** que hay en lo alto del armario de enfrente.
También cerca de este mismo armario, está escondida una nota que contiene algunas pistas que te pueden servir más adelante. Por último, antes de abandonar la sala, registra el armario que se encuentra cerca de la entrada y encontrarás otra **Cinta de Tinta.**

Salón 2F

Por el mismo corredor por el que accedes a la Oficina del equipo S.T.A.R.S, acércate hasta la puerta que hay al final y ábrela con la **Llave Comisaría**. Dentro te espera una manada de zombies hambrientos que tendrás que ajusticiar. Igual son demasiados para la **Pistola,** así que mejor vuélales la cabeza con la **Escopeta**. Ahora continúa derecho hasta el final del estrecho corredor y busca la **Munición Pistola** que se encuentra dentro del pequeño

armario del conserje. Después, vuelve hacia atrás y gira la esquina, darás con una pequeña mesita que está justo al lado de una puerta. Para abrir esta mesa, necesitas una **Llave Pequeña**. Pero, dado que todavía no tienes ninguna, quédate con su situación y vuelve aquí más adelante; dentro encontrarás la **Pieza Pistola** que necesitas para actualizar tu revólver y convertirlo en una semiautomática. ¡Chachi! Ahora, entra por la puerta que hay al lado de la mesa.

La Biblioteca

En la Biblioteca, a Leon le tocará resolver el segundo rompecocos. Sube por las escaleras que hay entrando a un lado y recorre el nivel superior. Por ahora, ignora la puerta que hay aquí y ve hacia el otro lado. Cerca del final, el suelo cederá y caerás abajo, a una zona secreta dentro del área principal de la Biblioteca. Avanza hacia delante y pulsa el interruptor. Esto hará que la primera estantería de libros se desplace, permitiéndote salir de esta habitación secreta. Ahora, acércate a las dos primeras estanterías más cercanas a la puerta por la que entraste y pulsa los botones que hay en cada una de ellas: seleccionando hacia la derecha en ambos casos. Esto te conducirá al **Enchufe Álfil**. Este ítem se oculta bajo el cuadro que hay en el área secreta de la que justo acabas de salir. Así que ve a por él antes de irte. También tienes una **Hierba Roja** que recoger cerca de la otra puerta que se encuentra en el área principal de la Biblioteca. Abandona la zona por esta otra puerta.

Vestíbulo Principal 2F

Al salir de la Biblioteca, te encontrarás en esta área: el segundo nivel del Vestíbulo de la Entrada Principal. Aquí tendrás que encargarte de cuatro zombies, así que manténte en guardia. Dirígete hacia el fondo pero, antes de llegar, párate un momento para activar la escalera de emergencia situada a medio camino. Esto te proporcionará un acceso fácil y rápido hasta la entrada principal cuando te haga falta bajar hasta ella.

Sala de Espera 2F

Continúa por el Vestíbulo de la segunda planta hasta el otro lado. Al final encontrarás la puerta que lleva a la Sala de Espera 2F. Crúzala. Dentro, podrás guardar algunos ítems como la **Manivela** y el **Enchufe Álfil,** que ya utilizarás más adelante. Si lo necesitas, también puedes guardar la partida y, además, recoger unos cuantos ítems más. Para empezar, en el sofá hay una **Llave Pequeña** (en cuanto entres, verás cómo parpadea); recuerda que con esta llave ya puedes volver a aquella mesa que había en la zona del Salón 2F y hacerte con la **Pieza Pistola.** ¡Bien! También tienes una **Cinta de Tinta** cerca de la máquina de escribir. Ahora sal por la puerta que hay al lado de la máquina de escribir.

Pasillo 2F

En este Pasillo te encontrarás con unos zombies a la flambé y un helicóptero hecho fosfatina. Las llamas hacen que resulte muy difícil acercarse ahora, así que no hagas nada (tal vez no te hará falta ni que te cargues a los no muertos porque pasarán a mejor vida en cuestión de segundos). Gira a la derecha y cruza por la puerta hasta el Corredor de los Cuervos.

Corredor de los Cuervos

Ésta es una parte muy inquietante. Todo se sume en un silencio espectral sobrecogedor, que únicamente se ve perturbado por los siniestros graznidos de los pajarracos que habitan este pasaje. Una vez aquí, ve derechito hasta la primera puerta y desbloquéala sin cruzarla (así podrás abrirla cuando vengas de las escaleras exteriores). Continúa por el Corredor y gira la esquina, pasa el cadáver y ve hacia la puerta del fondo. Llegado a este punto, una bandada de pajarracos atravesará las ventanas e intentará atacarte. Si quieres, puedes quedarte a practicar tu puntería, pero es más recomendable aplicar la opción «piernas para qué os quiero».



Área Exterior

Ahora te encuentras en el tejado de la comisaría. No tiene perdida: ¡hay un helicóptero ardiendo en la esquina! De momento, pasa de él y dirígete a las escaleras que llevan hacia abajo. Al final hay un puñado de zombies; evítalos y cruza por la puerta de la Cabaña. Dentro hallarás la **Manivela Válvula,** además de otras chucherías como una **Cinta de Tinta** y **Munición Pistola**. Recógelo todo y vuelve por donde has entrado. NO abras la otra puerta que hay al final porque: a) Tampoco vas a poder cruzarla, y b) Lo único que vas a conseguir es que se cuelen dos zombies más en la zona. Vuelve a esquivar al hatajo de abortos de antes y sube de vuelta por las escaleras. Ahora localiza la válvula del agua que está situada a lado del helicóptero en llamas. Utiliza la **Manivela Válvula** para que empiece a caer agua del tanque que hay encima; esto apagará el fuego. Antes de volver a entrar en el Corredor de los Cuervos, busca la **Munición Pistola** que hay dentro del helicóptero.

Almacén

Una vez extinguido el incendio, vuelve al Pasillo 2F y entra por la puerta que hay frente al morro del helicóptero. Asegúrate de que llevas encima las dos **Joyas Rojas**. Debes colocarlas a ambos lados de la estatua principal para conseguir el **Enchufe Rey**. Además, a la izquierda de la estatua está una nueva **Llave Comisaría** (con forma de Diamantes), así que no olvides recogerla. Antes de abandonar la estancia, registra las cajas que hay a la derecha y encontrarás **Munición Escopeta**.

Almacén de Armas nº1

Con la **Llave Comisaría** en tu poder, retrocede por este mismo lado de la comisaría y baja por las escaleras hasta la zona del Cuarto Oscuro. Ahora, tuerce la esquina y abre, con la **Llave Comisaría**, la puerta que hay al final de todo: accederás a la Sala de Armas. Esta habitación es bastante cerrada y está hasta los topes de zombies, así que más vale tener la **Escopeta** a mano. Tras los archivadores hay más, o sea que prepárate. Después de finiquitar a esos seis engendros degenerados, ya puedes dedicarte a registrar la zona tranquilamente. Encontrarás **Munición Escopeta** y una **Película**. Cuando estés , cruza la siguiente puerta.

Oficina del Ala Oeste

¿Te acuerdas de aquel agente de policía tan amable, que te encontraste justo cuando llegaste a la comisaría? Pues ésta era su oficina. Ahora todo está en silencio... ¡Qué miedo! Entra directamente dentro del pequeño despacho anexo. Ahí está él, y ahora se ha convertido en un perfecto muerto viviente... obviamente, tendrás que poner fin a su infame vida. Dentro de esta misma estancia está una nueva **Llave Comisaría** (con forma de Corazones). Recógela. Luego registra la oficina principal y encontrarás una **Hierba Verde**, una nota para Leon y **Munición Pistola** en el armario donde, inicialmente, estaba el infortunado agente. Ahora, abre la puerta de al lado del armario y sal de vuelta hacia el Vestíbulo Principal.



Ala Este

Desde el Vestíbulo de la Entrada Principal, dirígete hacia la segunda puerta que se abrió electrónicamente a través del ordenador. Entra y prepárate para la acción. Hay un montón de zombies dentro, así que ármate con algo bien consistente porque vas a necesitarlo. Si te hieren, más allá en el corredor tienes a tu disposición un par de **Hierbas Verdes** para curarte. Cuando hayas acabado con todos, entra por la doble puerta azul.

Oficina del Ala Este

Aquí también hay unos cuantos muertos vivientes que despachar, pero, esta vez, la pistola podrá con todos ellos. ¡Bien por nuestra pistolita! Dirígete a la pequeña oficina que hay al final de todo y



sitúate delante de la caja fuerte que encontrarás en la esquina. Introduce el código «2-2-3-6» para abrirla. Dentro hallarás Munición Escopeta y un mapa de la planta. Vuelve a salir e inspecciona despacho que hay cerca de la puerta azul. Debe haber una **Cinta de Tinta**. Luego, sal por la puerta abierta que hay al fondo y registra el cadáver del poli (muerto). Encontrarás munición que llevaba encima; a ver si tú le sacas mejor partido. Para acabar, vuelve a salir por la doble puerta azul, gira a la derecha y tuerce la esquina para llegar a la siguiente puerta.

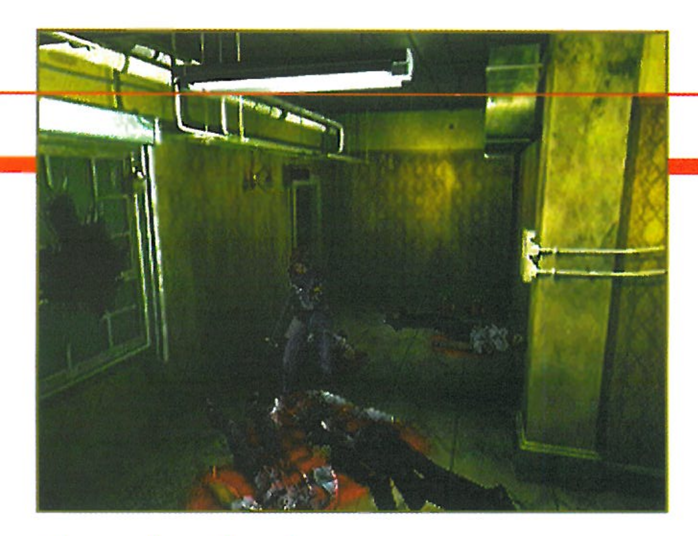
Pasillo del Ala Este

Aquí tendrás que encargarte de algunos zombies más, así que prepara la pistola. Baja por el estrecho corredor y utiliza la **Llave Comisaría** para entrar por la puerta que hay justo enfrente.



Sala de Interrogatorios

Recoge el **Cable** que está encima de la mesa y acércate a las estanterías de la esquina. En una de ellas debe estar el **Enchufe Torre**, también recógelo y prepara la **Escopeta.** En cuanto te des la vuelta, un Licker aparecerá en a través del espejo y te atacará, así que afina tu puntería y endíñale una buena dosis de plomo a este engendro nauseabundo. Saldrás de nuevo al Pasillo del Ala Este. Recoge la **Hierba Verde** que hay en él. Aún no puedes entrar por las puertas verdes, ya puedes abandonar el área.



Corredor Nordeste

Ya con la **Llave Comisaría** en tu poder, retrocede por los corredores y regresa a la Oficina del Ala Este. Cruza por la puerta que hay al final de todo y utiliza la llave para entrar por la puerta que hay girando la esquina de la oficina, a la izquierda (la puerta justamente contraria es la que conduce hasta las escaleras por las que accedes al Corredor de los Cuervos).

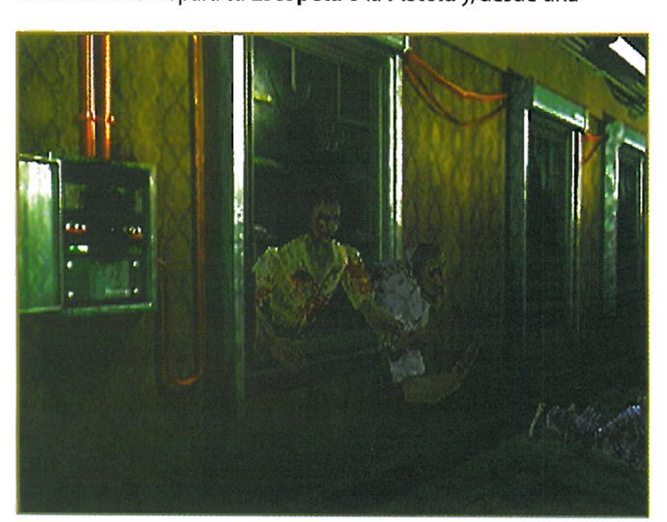
Al otro lado de la puerta te espera **Hierba Verde**, pero, a parte de esto, de momento no hay nada más que pueda servirte de algo en esta área.

Si tienes el **Cable**, utilízalo en la caja de circuitos que hay en la pared del final, cerca de las ventanas rotas. Esto activará unas persianas metálicas que cubrirán las ventanas e impedirán el paso de esos indeseables no muertos. Luego, baja por las escaleras de piedra hasta el área del sótano. Prepárate porque, por lo visto, hay una fiesta ahí abajo.

SECCIÓN 3: EL SÓTANO

Vestíbulo del Sótano

Esta área está a parir de perros sanguinarios, así que camina (no corras) hacia delante, hasta que el primer cancerbero se acerque a husmearte. Prepara tu **Escopeta** o la **Pistola** y, desde una



distancia corta, endíñale a Tobi una buena ración de plomo. Ahora las cosas se van a poner feas. Sigue adelante hasta que llegues a un cruce de corredores. Dos chuchos te están esperando para darte la bienvenida, uno a cada lado; así que planea tu estrategia en consecuencia.

Área Exterior

Una vez despachados los perros, gira a la izquierda y camina hacia arriba (es decir, alejándote de la pantalla, en vez de avanzar hacia ella) y cruza por la doble puerta que hay al torcer la siguiente esquina. Aquí tendrás que encargarte de unos cuantos chuchos más. Saltarán desde arriba cuando gires la siguiente esquina. Leon no tiene ninguna necesidad de visitar esta área, pero, si lo haces, conseguirás una **Hierba Roja** y tendrás acceso a través de la alcantarilla a una Sala de Grabación.

Ahora gira y regresa al Vestíbulo Principal del Sótano.

Entra por la primera puerta de la derecha. Ésta se encuentra después del pasillo que conduce de vuelta arriba. La puerta da a la Sala de Energía. Dentro, tendrás que resolver un puzzle muy sencillo que devolverá el suministro eléctrico al resto del nivel. Una vez dentro, ve hasta el Panel de Control de Potencia de Reserva que hay en la esquina y revísalo bien. Te encontrarás con una serie de interruptores. Activa la siguiente secuencia de comandos en el panel para devolver la electricidad: «Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba » o « Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba ». Luego recoge el Mapa Comisaría de Policía B1, y andando que es gerundio.

El Párking

Saliendo de la sala de energía, ve a la derecha; luego gira la esquina y baja hasta la puerta que hay al final. Esto te conducirá al Párking. Si avanzas un poco hacia delante, oirás un disparo y la acción cambiará a una escena de introducción al personaje de Ada Wong: una mujer que cumple una misión especial. Después de una breve charla, deberías ayudarla a mover el furgón que bloquea la salida del final. Por si te has hecho pupa, puedes recoger una **Hierba Verde** en una esquina del Párking. Luego, sal por la puerta de salida, ahora desbloqueada.

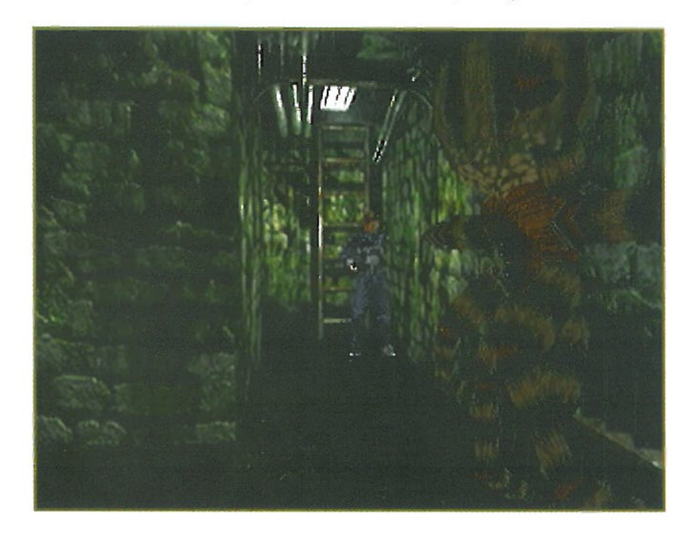
Las Celdas

Después de cruzar la puerta, sigue hasta el final del corredor y gira a la izquierda para entrar en la sala de celdas. Aquí es donde conocerás a Ben, un periodista. Después de intercambiar algunas palabras con él, ve y recoge la **Llave Alcantarilla** de la estantería. Antes de abandonar la zona, recoge las **Hierbas Azul** y **Verde** que hay en las celdas contiguas a la de Ben. Luego, sal y vuelve atrás siguiendo el mismo corredor por el que has bajado antes.



Las Perreras

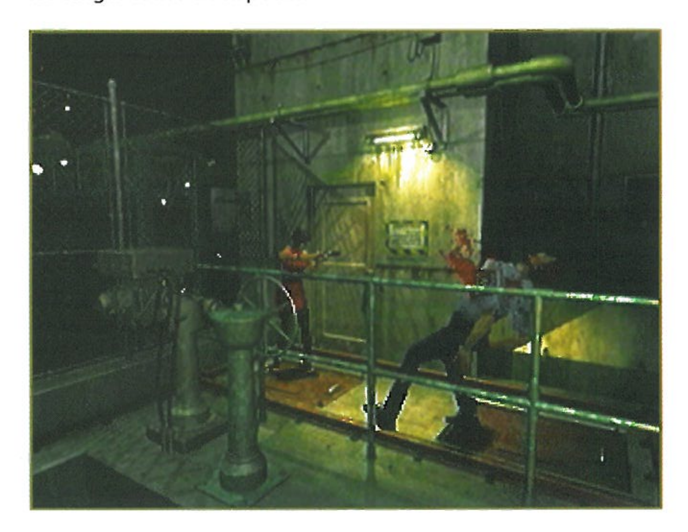
Avanza por el corredor y cruza por la primera puerta de la izquierda. Entrarás a la sala de las casillas de los perros. Por ahora, las bestias salvajes que hay dentro están bien encerradas a cal y canto, pero si pasas cerca de estas jaulas, lo más probable es que los perros revienten la puerta y salgan para atacarte. Es mejor que evites las jaulas. Limítate a ir hacia delante y, con la **Llave Alcantarilla**, abrir la tapa del alcantarillado que hay enfrente.



Entrada a las Alcantarillas

Aquí es donde Leon se encontrará por primera vez con las descomunales arañas del juego. Saca la **Escopeta** y avanza con cautela a través de estos estrechos pasillos tan fríos y húmedos. ¿Sientes los escalofríos? Con dos descargas de Escopeta a corta distancia puedes cargarte a las arañas y evitar la posibilidad de que te envenenen con sus picaduras.

Al llegar al final de las alcantarillas, sube la escalera metálica y entra por la puerta. Una vez en el pequeño pasillo, entra en la primera habitación que hay a mano izquierda. Es una habitación en la que podrás guardar tu partida; a continuación, vuelve al pasillo y entra por la siguiente puerta. Accederás a una sala en forma de I en la que hay un panel de vital importancia. Más adelante, en él insertarás los cuatro enchufes existentes, una vez los tengas todos en tu poder.

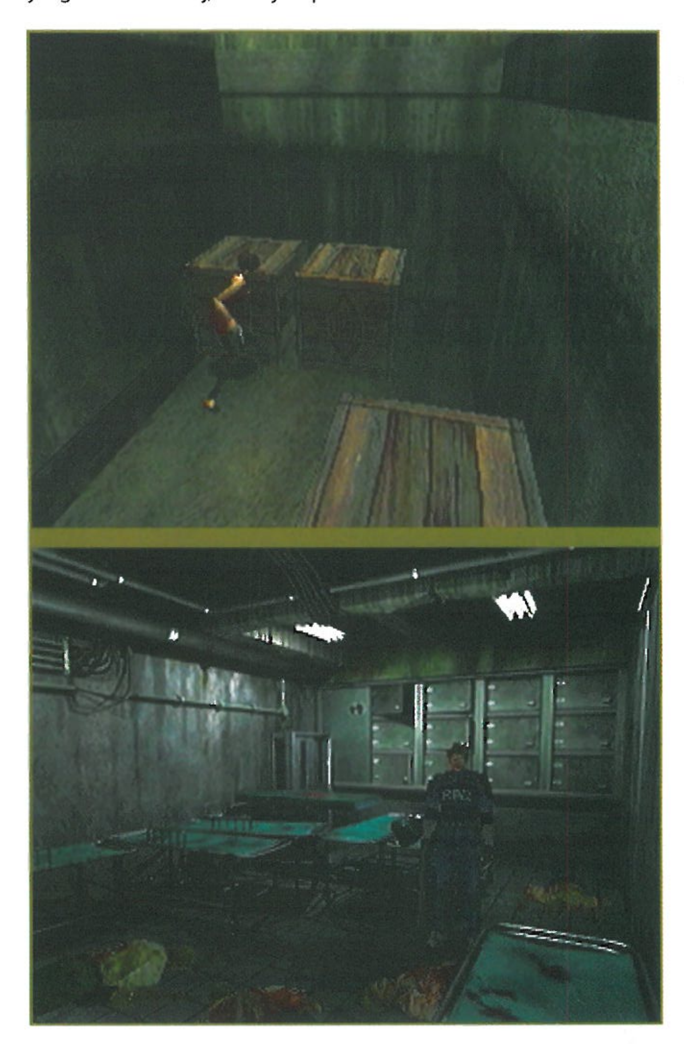


Es importante que entres en las dos estancias porque, sólo así, al abandonar la sala en forma de I Ada te estará esperando. Después de otra pequeña charla, ésta se meterá por un agujero de la pared y tú pasarás a tener el control de la chica.

Ada Misión nº1

Ada Wong va armada con una pistola, así que, después de tomar el control de este personaje, podrás entrar por la próxima puerta y cargarte a los dos perros salvajes con relativa facilidad. Después, cruza hasta el otro lado de la pasarela y dirígete hacia la izquierda para alcanzar la puerta del final. Dentro tendrás que resolver un puzzle bien simple. Pasa por el panel de control y baja por los largos escalones. Delante de ti, hay tres cajas de embalaje. Tienes que moverlas para que formen una línea recta en la pared del fondo. Cuando hayas hecho esto, vuelve a subir los escalones y pulsa el botón que hay en el panel de control. El área de las cajas se llenará de agua, con lo cual las cajas se convertirán en una suerte de puente improvisado que te servirá para cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol) de la estantería y vete.

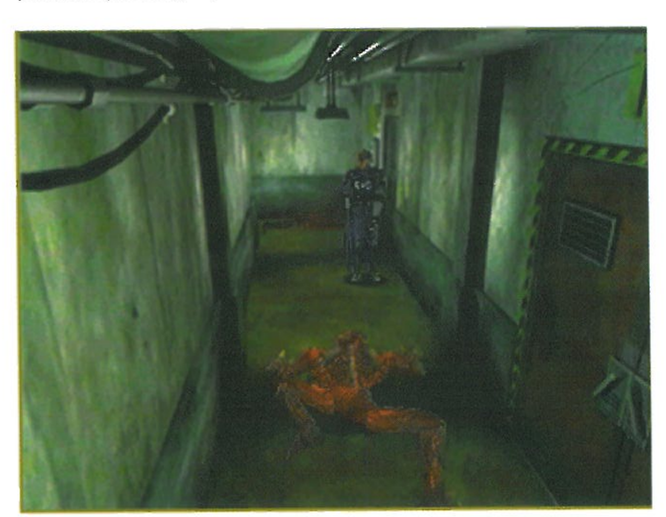
Antes de regresar con Leon, también puedes optar por girar a la derecha, después de salir de esta habitación, y bajar con el ascensor para conseguir **Munición Escopeta** para Leon, pero si juegas contrarreloj, es mejor que vuelvas donde está Leon.





Sala de Autopsias

Cuando recuperes el control de Leon, emprende el camino de regreso por donde entraste a las alcantarillas y vuelve a cruzar toda la zona del Párking. Cruza la otra puerta y sigue por el corredor que, entre otros lugares, permite acceder a la Sala de Energía. En tu trayecto tendrás que finiquitar unos cuantos Lickers. Continúa por ese corredor hasta llegar a una puerta doble que hay a la derecha y crúzala. Esto es la Sala de Autopsias. Espeluznante. De momento, pasa de los cadáveres y ve hasta el armario de la esquina para recoger la **Tarjeta Llave Roja.** Aquí las cosas se ponen muy, pero que muy peludas. De pronto, los cuerpos cobrarán vida y empezarán a cercarte. Ármate con lo más potente que tengas y dale caña.



Almacén de Armas nº2

Abandona la Sala de Autopsias y sigue hasta la próxima puerta a la derecha (pasada la Sala de Energía). Introduce la **Tarjeta Llave Roja** en el lector de tarjetas que hay al lado de la puerta para abrirla y poder entrar dentro. Aquí encontrarás munición tanto para la **Pistola** como para la **Escopeta.** Además, dentro del armario que hay al final de todo, hay una **Bandolera** y una **Ametralladora.** Desgraciadamente no podrás llevarte los dos ítems y deberás escoger entre uno u otro. La **Bandolera** incrementa en dos los ítems que puedes transportar contigo, así que nuestro consejo es que la pilles y te equipes con ella. Y no te preocupes por la **Ametralladora**, podrás recogerla en la segunda misión de Claire. Ya puedes abandonar la sala y volver hacia arriba por las escaleras.

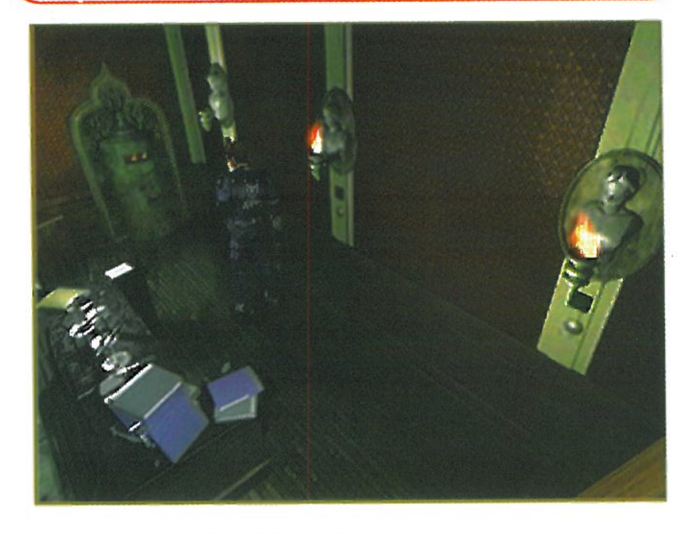
Sala del Guarda

Ahora que ya tienes la nueva **Llave Comisaría** (con forma de Trébol), podrás entrar en la habitación que hay en lo alto de las escaleras, a la derecha. Cuidado, porque ahora este pasillo está lleno de perros sarnosos. Ya una vez dentro de la habitación del Guarda, hazte con la **Magnum** de la mesita y la Munición Escopeta que encontrarás dentro de las taquillas. Antes de salir, échale un vistazo al **Diario del Guarda.**

Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste y vuelve hacia atrás, cruzando por la Oficina del Ala Oeste. Cruza por la puerta doble de color azul que hay al final de la Oficina Este y gira a la derecha. La idea es que vuelvas al área en la que se encuentra la Sala de Interrogatorios y que entres por las puertas verdes situadas al fondo de la habitación. De este modo saldrás a la Sala de Prensa. En cuanto entres en esta habitación, puede que un Licker te salga al paso, así que mejor que entres con tu **Escopeta** preparada. Sitúate detrás de la mesa que hay al final de la sala y utiliza tu **Encendedor** para encender la caldera de la esquina. Ahora debes encender las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: Reina, Rey y Jack o, mejor dicho: 12, 13, 11.
Después de hacer esto, la **Rueda Dorada** se desprenderá del cuadro que hay al otro extremo de la habitación. Ve y recógelo. Toma también la **Película** que está encima de la mesa más próxima del cuadro. Ahora ya te puedes ir.

NOTA: Llegados a este punto, asegúrate de que llevas contigo la Rueda Dorada y la Manivela.



La Torre del Reloj

Sube por las escaleras y vuelve a la Biblioteca (utiliza para ello la escalera de emergencia que hay en el Vestíbulo Principal; pero, cuidado, ahora hay un pedazo de Licker merodeando por allí). Sube por las escaleras de la Biblioteca y recorre la pasarela hasta



dar con la puerta. Cruza por ella y sal de vuelta al segundo nivel del Vestíbulo principal. Sigue adelante y entra por la siguiente puerta en el área de la Torre del Reloj. Inserta la **Manivela** en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas escaleras secretas. Sube por ellas. Verás que a la maquinaria del reloj le falta una pieza. Coloca la **Rueda Dorada** en el espacio vacío. Ahora, pulsa el botón y se abrirá un compartimento secreto en la pared. En su interior se encuentra el **Enchufe Caballo.** Al recoger este ítem se te brindará la posibilidad de saltar por el vertedero de basura, como atajo para regresar al área de la prisión. Acepta.

Las Celdas (cont.)

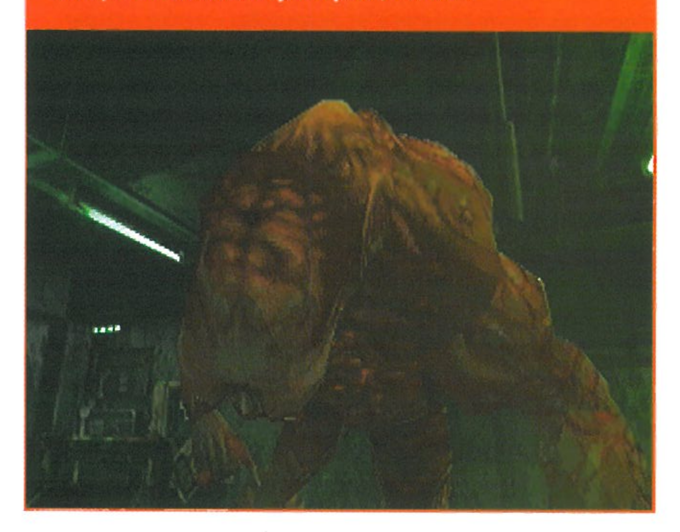
Ahora ve a las celdas a ver qué hace Ben (antes, una secuencia te mostrará como el pobre resulta horriblemente mutilado por un extraño engendro). El pobre no tiene muy buena pinta. Hay que ver lo que pueden obrar los excesos en el físico de un hombre.



Ben te dará una valiosa información antes de reventar. Cuando haya terminado, deja las celdas y baja hasta la entrada a las alcantarillas (el mismo lugar donde Ada asumió su protagonismo hace un rato). Después de recorrer el conducto de las arañas, entra en la habitación para guardar y recoge armamento pesado junto con los cuatro **Enchufes del Ajedrez.** Ahora, sal de la habitación y entra por la puerta que hay a la izquierda.

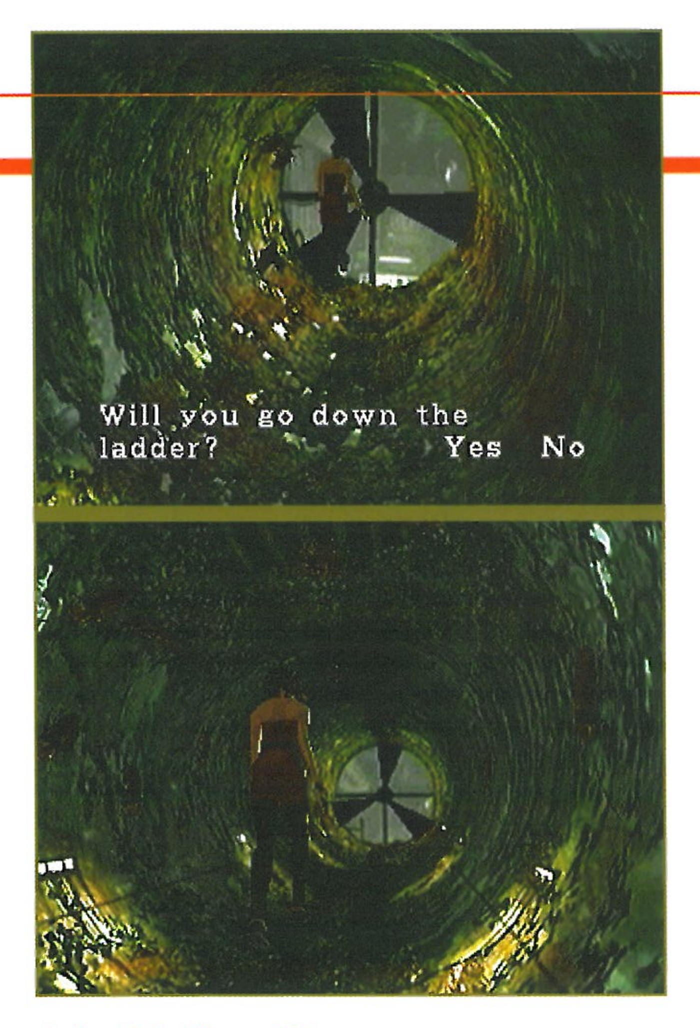
JEFE 1

¿Te acuerdas de la larva que ha arrojado Ben? Pues bien, ahora ya está aquí. Solo que después de bajar a este nivel inferior, crecerá y se transformará en un descomunal engendro de aspecto asqueroso que se abalanzará sobre ti. Para empeorarlo, durante su avance vomitará más larvas viscosas. Si llevas la Ametralladora o la Magnum, esto será pan comido. Concéntrate en dispararle continuamente mientras se acerca. Eso sí, también tendrás que ir apuntando a esos fetos grotescos que intentarán subirse a la parra. Cuando se muera, se convertirá en una papilla pestilente y desaparecerá.
Una vez despachado el asunto, coloca los cuatro Enchufes del Ajedrez en el panel que hay cerca de la compuerta del fondo y, después, crúzala.



Sala de Control Norte

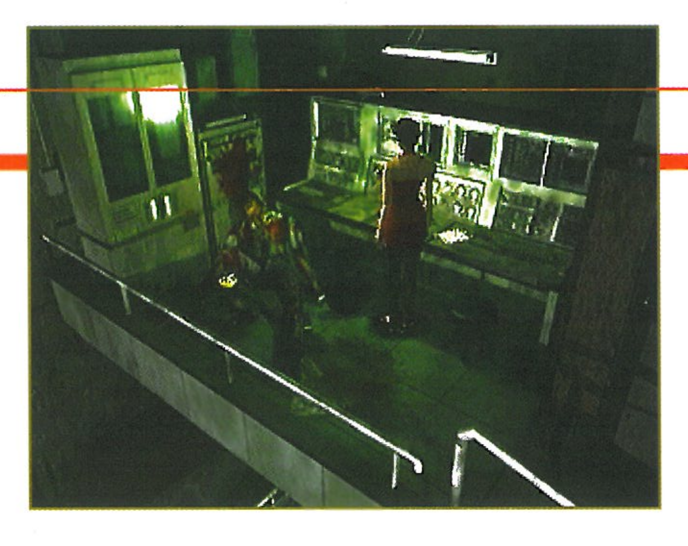
Al avanzar por la pasarela y descender por las escaleras metálicas, Ada hará su aparición. Después de la charla con Ada, salta al canal de aguas residuales y abre la siguiente compuerta. Después de dos pasillos sin complicaciones llegarás a la Sala de Control, donde podrás guardar la partida, si así lo deseas. Utiliza el baúl para aligerar la carga de tu inventario. Hazte con la **Cinta de Tinta,** el **Spray 1 Auxilios** y la **Munición Pistola** que contiene esta área. La estancia se divide en dos niveles. Encontrarás la escalera que conduce al Almacén apartando el armario metálico situado junto a la mesita donde pillaste la **Munición Pistola.** Para empezar, este nivel se halla completamente a oscuras, pero si buscas a tientas el farol de la pared, puedes encenderlo con tu mechero y arrojar alguna luz sobre el asunto. Ahora que ya puedes ver, registra esta habitación y encuentra la **Munición Escopeta** y **Munición Magnum.** Luego, regresa al nivel superior, saca la **Manivela Válvula** del baúl y dirígete al montacargas. Una vez en el nivel inferior, Annette Birkin entrará en escena y te disparará. Vaya mala pata. Mientras Leon yace sangrando en el suelo, tú te harás de nuevo con el control de Ada y ésta saldrá en busca de la investigadora. Ojo porque la tiparraca va armada.



Ada Misión nº2

En la ruta que conduce hasta las alcantarillas encontrarás un mapa. Recógelo. Luego entra por la primera puerta que veas. Esto está plagado de arañas gigantes pero, llevando la pistola, Ada no debería tener grandes problemas para acabar con ellas. Después de limpiar la zona de estos bichos inmundos (esto permitirá que Leon se ahorre unas cuantas balas más adelante), retrocede por el túnel del alcantarillado y sube por las escalerillas que hay en la pared. Arriba te encontrarás en un túnel de ventilación lleno de cucarachas (desde luego, lo que este lugar necesita es una limpieza a fondo). La mejor estrategia a seguir es correr y esquivarlas; si cuatro o más de ellas te saltan encima, ¡morirás! Bajando las escalerillas llegarás al otro lado, donde Ada tendrá que ajustar cuentas con Annette. Las dos empezarán a luchar como dos gatas rabiosas y Ada acabará lanzando a Annette fuera de la barandilla. Sigue la pasarela central y, en la nueva área, toma





la escalerilla para descender al nivel inferior. Poco después, la acción volverá a Leon. Una vez con el control de Leon, sigue la misma ruta que tomó Ada y entra en las alcantarillas. Luego, gira a la izquierda en cuanto llegues al canal principal. Justo detrás de la escalerilla que usó Ada (ahora el ventilador está en marcha, así que Leon no podrá atravesar por el túnel de las cucarachas) verás un nicho con dos cadáveres dentro. Registra los cuerpos para encontrar la **Medalla de Lobo** y **Munición Escopeta.** Luego, regresa de vuelta por el canal. En el cruce, gira a la izquierda y abre la puerta de barrotes. Tras la siguiente puerta te las verás con dos arañas más. Reviéntales las entrañas a escopetazo limpio. Delante de ti hay un salto de agua. Cerca hay una caja de control. Coloca la **Medalla del Lobo** en su sitio ahora para ahorrarte espacio en tu inventario. Luego, entra por el hueco de la pared y cruza la puerta.

La Piscina

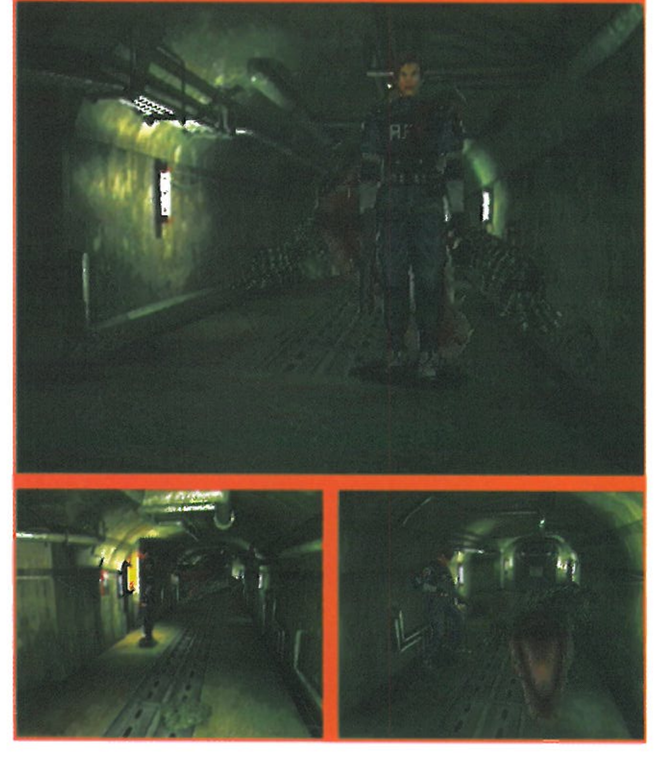
Cuando entres en esta sección, busca cerca de la puerta un tiesto de **Hierba Azul** inagotable; puedes utilizarlo (que no llevártelo) si recibes alguna picadura de las arañas venenosas. Bien, ahora ve hacia el panel que hay en la pared y utiliza la **Manivela Válvula** para hacer descender el puente metálico. Cuando llegues al otro lado del puente, recoge las **Hierbas Verdes,** la **Cinta de Tinta** y la **Munición Escopeta.** Luego, usa la **Manivela Válvula** en el otro panel (para retirar el puente) y sal por la puerta.

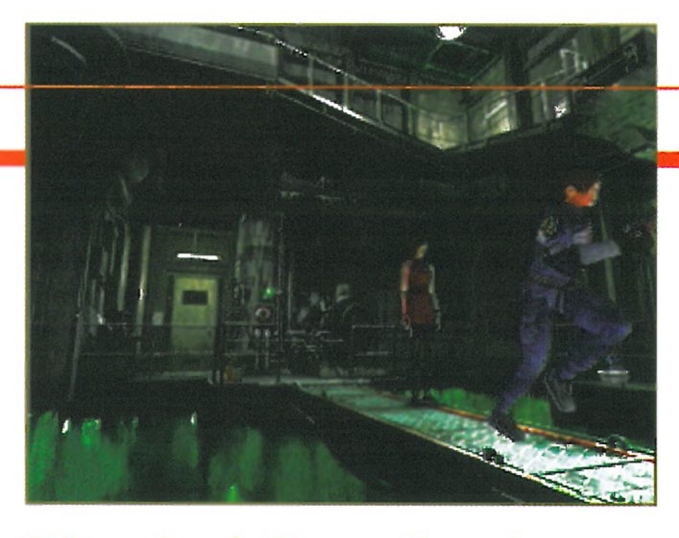


JEFE 2

Ahora te encontrarás en un largo pasadizo. Síguelo y gira la esquina. En el camino, párate a observar la luz amarilla que hay en la pared izquierda. Se trata de un cilindro de gas a alta presión. En caso de emergencia la luz roja se enciende y el cilindro de gas puede ser extraído. Ahora, sigue adelante hasta que des con la entrada de la trituradora de basura situada al final de todo. Una vez allí, podrás ver a Ada a lo lejos, pero antes de que puedas llegar a ella, un enorme cocodrilo surgirá de la basura y te atacará. Sal corriendo por el pasadizo. El bicho te perseguirá. Cuando llegues al depósito de oxígeno, vuelve a examinarlo y pulsa ✕ para que caiga una bombona al suelo y espera a que el cocodrilo se la encuentre. Éste la atrapará en sus fauces y proseguirá con el pilla-pilla; se ve que el animalito necesita hacer ejercicio. Aquí es donde viene lo bueno: dispárale al cocodrilo y la bala le dará a la bombona que lleva en la bocaza, con lo cual... su cabeza volará por los aires. Ahora ya puedes volver a la trituradora de basura. Utiliza el panel de la pared para abrir la puerta de emergencia que se ha cerrado y ve chapoteando entre la porquería (¡yuji!) hasta donde está Ada. Ella te curará la herida antes de que subáis por la escalerilla.

NOTA: Hay otro método de acabar con el reptil, pero es más complicado. Consiste en dispararle sin cesar mientras éste te persigue y, luego, esperar a que a que gire por el último pasillo (cuando estás contra la puerta por la que entraste al pasadizo) antes de asestarle el tiro de gracia.

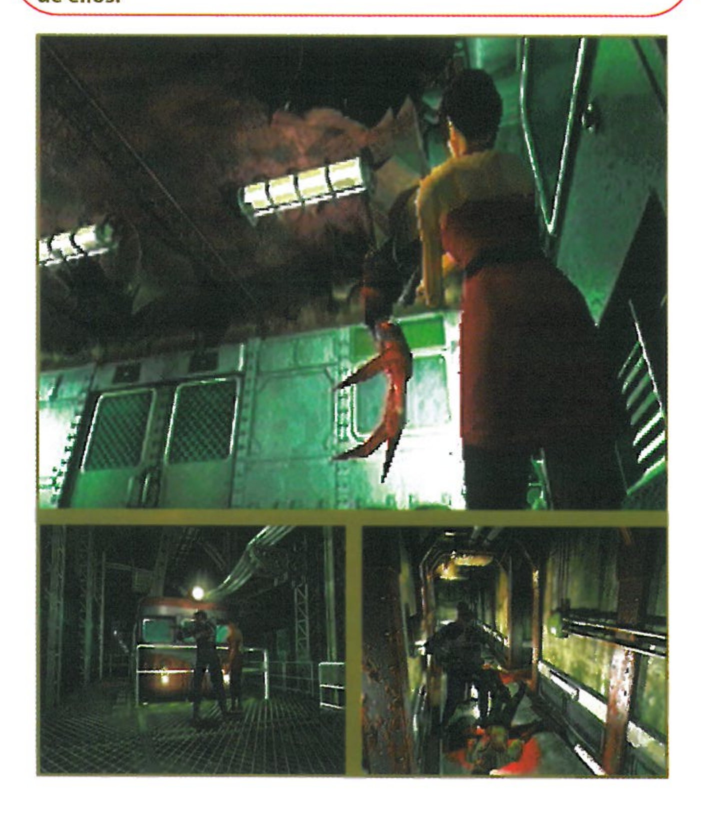




Triturador de Basura Superior

Cuando llegues a esta zona, ve al área de control y registra el cadáver para conseguir la **Medalla de Águila.** Luego, recoge la nota que se encuentra al lado. Ahora dirígete a la caja del regulador que hay debajo del ventilador gigante de la esquina. Con la **Manivela Válvula** podrás parar el Ventilador y seguir por el túnel de ventilación que lleva de regreso al área de aguas residuales. Una vez de nuevo en la zona, coloca la **Medalla de Águila,** junto con la del **Lobo,** en la caja de control que hay cerca del salto de agua; esto revelará una vía de salida.

NOTA: Si, para volver hasta aquí, has utilizado el túnel de ventilación, de pronto unos zombies furibundos saldrán del agua y te atacarán. Si, por el contrario, llegaste hasta aquí a través del pasillo del cocodrilo, no vas a coincidir con ninguno de ellos.



Estación de Teleférico

Ahora te encontrarás en un pasadizo destartalado. Avanza hasta la puerta y entra en la Estación Central del Teleférico. Justo enfrente hay unas estanterías para guardar cosas. Si te has te has deshecho del cocodrilo siguiendo el método más complicado æmás artesanalæ aquí encontrarás algo de **Munición Pistola** y **Munición Escopeta** (si, en cambio, te lo has cargado por la vía rápida, no encontrarás nada).

Ve a la derecha del teleférico y pulsa el botón del panel de control antes de ir al otro lado y subir a bordo. Cuando el teleférico empiece a moverse, te atacará una enorme garra mutante que perforará el techo e intentará convertirte en una ración de callos a la madrileña, pero puedes esquivarla si no dejas de moverte. Deja que Ada se ocupe de ello.

SECCIÓN 3: EL LABORATORIO

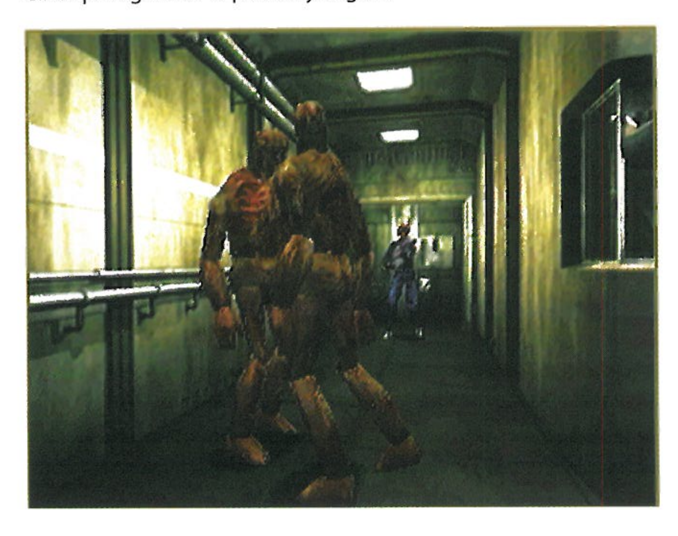
Fábrica Abandonada

Cuando llegues a tu siguiente destinación, busca el **Lanza bengalas** que hay a la izquierda. Utiliza tu **Encendedor** para lanzar una bengala hacia el otro extremo del corredor. Esto iluminará el área y te advertirá de la presencia de un pequeño objeto reluciente que se encuentra cerca de donde tú estás. Es la **Llave Caja Armas.** Ahora, entra por la próxima puerta.

Este grupo de pasillos está llenos de zombies, así que prepara la pistola y cárgatelos a todos (Ada te echará una mano). Si giras saliendo del primer pasillo a la izquierda y tuerces por la siguiente esquina, encontrarás un cadáver, regístralo y conseguirás la **Pieza Escopeta.** Utilízala para potenciar tu **Escopeta.** ¡Menudo trabuco! Ahora ve hacia la puerta que hay al final del último pasillo.

Aquí tendrás que recorrer otra nueva serie de pasillos. Te encontrarás con una nueva hornada de zombies. Bórralos del mapa. Si quieres, saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de **Hierbas Verdes.** Si no, gira a la izquierda y sube por las escaleras.

Darás a la habitación para guardar. Recoge todos los ítems, incluyendo la **Munición Escopeta,** la **Munición Magnum,** la **Cinta de Tinta** y el **Spray 1 Auxilios.** Luego, si quieres, usa una **Cinta** para guardar la partida y lárgate.



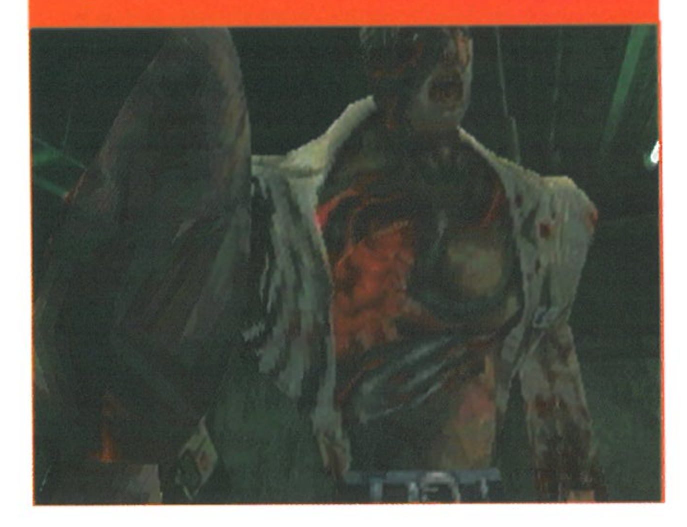
Plataforma Elevadora

Cuando entres, gira a la izquierda y registra los barriles que hay al final. Encontrarás algo de **Munición Pistola.** Luego, acércate a la locomotora y entra en su interior. Aquí hallarás **Munición Magnum** y la **Llave Panel Control** que necesitas para accionar la plataforma. Pon la llave en el panel que hay justo fuera de la locomotora y prepárate para bajar.

NOTA: Quizás sería recomendable que, antes de accionar los controles, guardaras el juego y te hicieras con un armamento contundente como la pistola Magnum o tu efectiva Escopeta Personal potenciada.

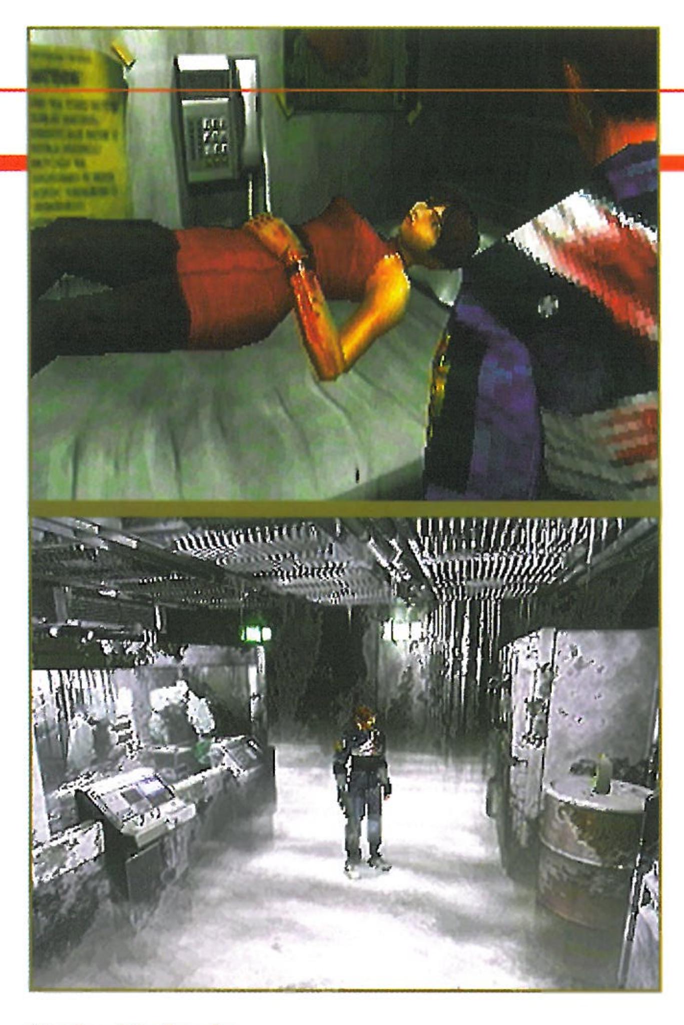
JEFE 3

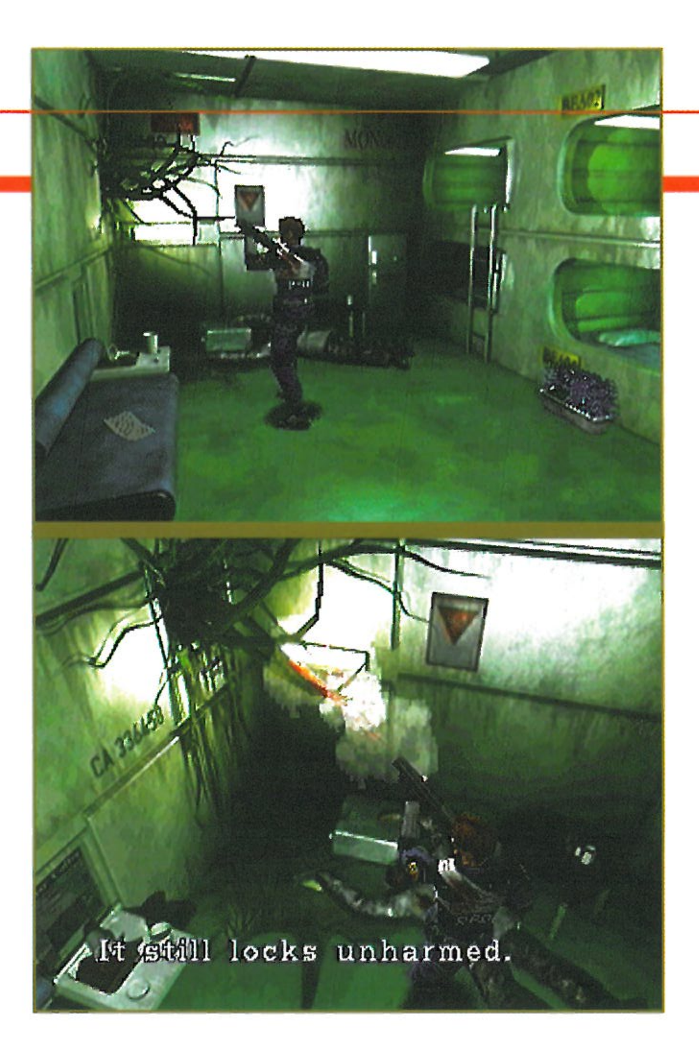
A estas alturas, ya sabes quien es Annette Birkin (la investigadora loca). Pues bien, ahora prepárate para conocer a William, su maridito mutante. Al descender la plataforma hacia el área del Laboratorio, William hará acto de presencia y tendrás que plantarle cara, bueno... a lo que queda de él. Al igual que con los demás jefes, tendrás que dispararle a discreción, pero vigila porque intentará alcanzarte con su zarpa descomunal. Evita que te acorrale en una esquina, porque te sería súperdifícil zafarte de él. La mejor estrategia es que te mantengas en movimiento y le vayas disparando siempre que lo tengas a tiro hasta causarle una fatal indigestión de plomo. Por desgracia, Ada ha resultado herida por la primera ofensiva de la bestia, así que, cuando Leon haya despachado con ella, automáticamente se llevará a Ada a la sala de seguridad.



Sala de Seguridad

Después de una breve escena emotiva con Ada, vete a lo práctico y recoge los varios ítems que te esperan en esta área, incluyendo **Munición Escopeta** y **Munición Magnum,** más una **Cinta de Tinta** y una **Hierba Verde.** Ahora, abandona la habitación, gira a la derecha y cruza por la puerta situada al fondo.





Sala Helada

Ahora te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y toma el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la **Caja de Fusibles** y llévalos hasta la máquina que hay al otro lado. Inserta la caja en la máquina y una secuencia mostrará como un brazo mecánico coloca un **Fusible** dentro de la caja. Recoge el **Fusible Principal** resultante y abandona la sala. Regresa al centro del Área Octogonal y coloca el **Fusible Principal** en el mecanismo que hay en el medio. Esto restablecerá la energía del resto del laboratorio.

Dormitorios

Ahora, desde el mismo centro de esta área, toma el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta que hay al final de todo. Dentro de esta habitación encontrarás el **Lanzallamas,** dos notas y **Hierba Azul** inagotable. También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W. Hazlo, y luego fríe al vegetal de la esquina con el **Lanzallamas.** Cuando se marchite, trepa hasta el conducto de ventilación. Dentro de esta nueva estancia tendrás que plantar cara a dos Lickers. Si antes has activado el gas, podrás cargártelos tranquilamente tan sólo con la Escopeta. Aquí también hallarás dos cajas de **Munición Escopeta** y una **Cinta de Tinta.** Recoge ambas cosas y sal por la puerta principal.

Escaleras del Ala Oeste

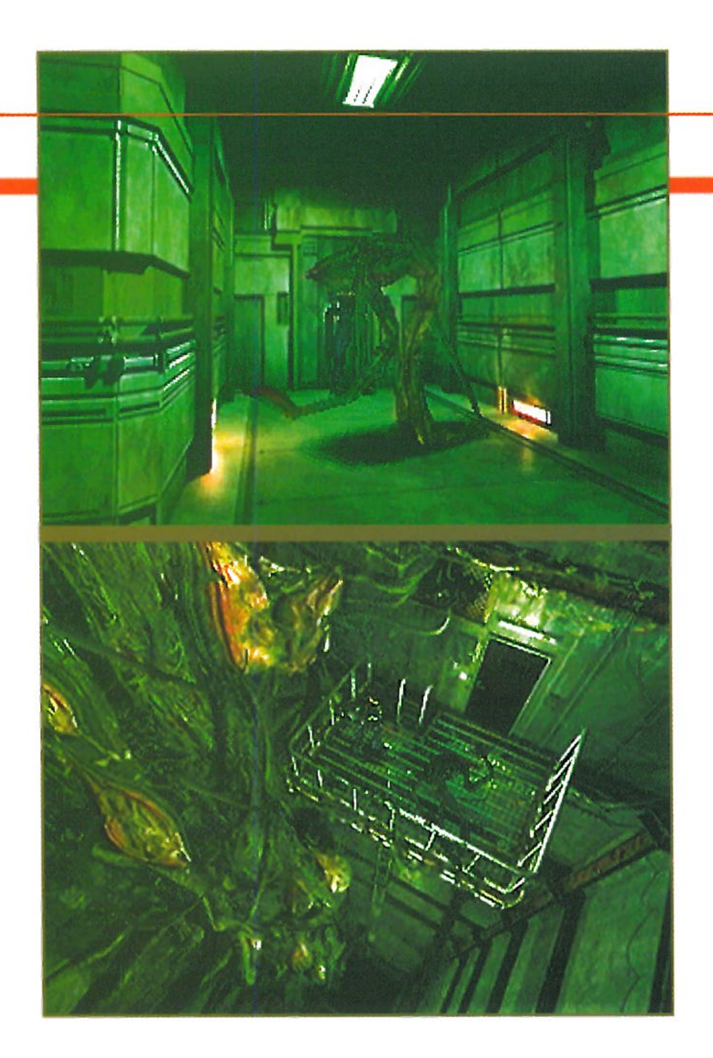
Cuando salgas de la zona de los Dormitorios ve hasta la persiana metálica que hay al final y ábrela pulsando el interruptor rojo de la pared. Cuidado: al otro lado tienes a dos vegetales esperándote. Fríelos y, si te rocían con su veneno, vuelve a los dormitorios y utiliza la **Hierba Azul** inagotable. Una vez hechos fosfatina, cruza la siguiente puerta y dirígete a la plataforma de las escaleras de metal. Tendrás que cargarte otra plantita, pero tarda tanto en girarse, que tienes tiempo de escabullirte por las escaleras antes de que te descubra.

Vestíbulo B4

Cruza por la puerta que te encontrarás al final de las escaleras y prepárate para enfrentarte a unos Lickers cabreadísimos. Estos son mucho más fieros que los de antes y resultan bastante más duros de pelar. Continúa por el pasadizo (pasa del ordenador y la puerta grande porque todavía no puedes utilizar ninguna de las dos cosas). Entra en la Sala de Monitores por la puerta del final.

Sala de Monitores

Ve hasta el panel de monitores y recoge el mapa del terminal. Aquí puedes guardar el juego y almacenar los ítems que no





necesites en el baúl. Cuando hayas terminado, sal por la puerta que hay al lado de la máquina de escribir.

NOTA: Si tienes la Llave Caja Armas, llévala contigo.

El Laboratorio del Dr. Birkin

Sigue el estrecho pasadizo y gira a la izquierda. Cruza por la primera puerta que encuentres y entrarás al Laboratorio de William Birkin. Abre las taquillas que hay entrando a la izquierda, con la **Llave Caja Armas** y dentro hallarás la **Pieza Magnum.** Luego, cruza por la siguiente puerta y deshazte de los zombies. Dentro del laboratorio propiamente dicho tendrás que encargarte de otro puñado de muertos vivientes, así que ten el arma a punto. Una vez en el interior del laboratorio principal, recoge la **Tarjeta Llave Laboratorio** de encima de la mesa y vuelve a salir.

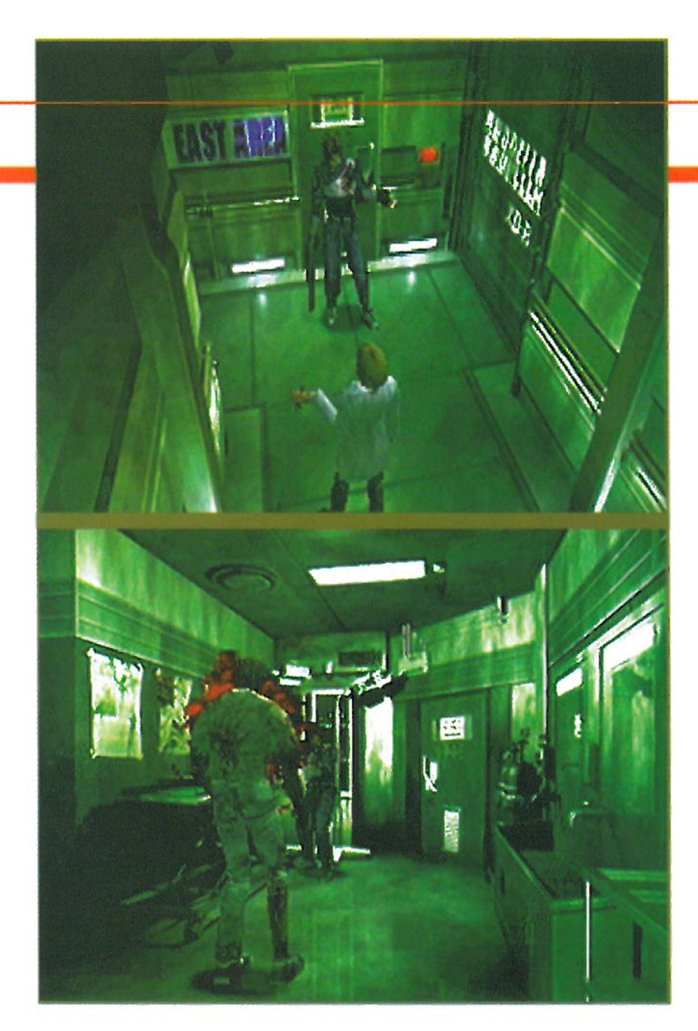
Sala del Administrador de Red

Después de abandonar completamente el área del Laboratorio, ve directamente hacia la habitación que tiene esos huevos tan sospechosos fuera. Utiliza la **Tarjeta Llave Laboratorio** para entrar en ella. Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigantesca, pero no te preocupes porque parece peor de lo que es. Escoge un arma bien potente y la exterminarás con rapidez y eficacia. Después, ve hasta el ordenador que hay en la esquina.

Líbrate de todos los gorgojos de la zona con cualquiera de tus armas y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» (no necesitas ninguna contraseña) y registra tu huella dactilar (¡más tarde ya descubrirás para qué!). Ahora lárgate y sube por las escaleras por las que has venido.

NOTA: Ten en cuenta que al introducir el nombre de usuario (GUEST) debes confirmarlo seleccionando la tecla Enter.



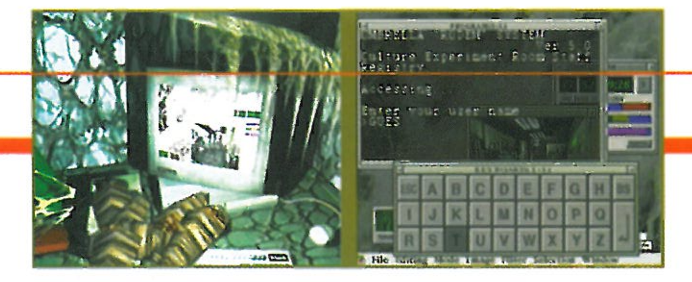


Sala de la Capsula G

Cuando llegues arriba de las escaleras, vuelve al área octogonal del principio y entra al pasillo azul. Esta vez, en vez de dirigirte hacia la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Como antes has registrado tu huella dactilar, ahora puedes introducir la primera parte del doble sistema de cierre. Al grabar tu huella en la terminal, permitirás que Claire pueda hacer lo mismo en la segunda misión y entrar dentro.

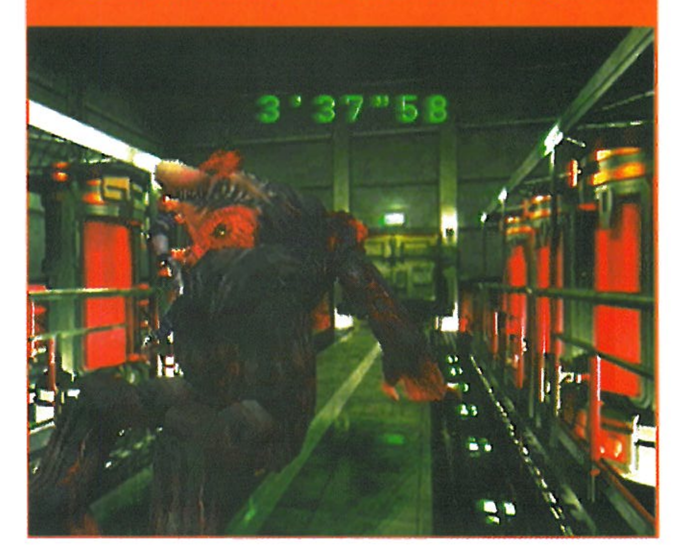
Sala V.A.M.

Utiliza la **Tarjeta Llave Laboratorio** para entrar en la habitación situada entre la Sala Helada y la Sala de la Cápsula-G, y dispónte para la acción. Dentro te encontrarás con un puñado de zombies que necesitan que los remates de una vez por todas. Después de acabar la faena, pulsa el interruptor rojo de la pared que hay justo enfrente la entrada. Recoge el **Disco MO** que hay encima de la mesa de operaciones, tras de la esquina. Luego, hazte con el **Spray 1 Auxilios** y la **Munición Magnum** y vete. Con el **Disco MO,** vuelve a bajar por las escaleras hasta el Vestíbulo B4 e insértalo en el ordenador que hay al lado de la puerta grande cerrada. En cuanto se abra corre para dentro, pero antes asegúrate de que llevas encima todo el armamento pesado que puedes cargar, porque vas a necesitar una potencia de fuego que ni te cuento. Cómo no... prepárate porque te espera el jefe final.



JEFE FINAL

Damas y caballeros, bienvenidos al último desafío de Leon en su primera misión. Has llegado a la sala del ascensor. Baja todo recto, hasta el centro y pulsa el interruptor que hay al fondo, en la pared de al lado del ascensor. De repente, el último jefe del nivel caerá del techo. Durante su primera materialización, este bichejo se mueve despacio y puedes atacarle desde lejos. Dispárale a toda castaña con la Magnum para someterle. Después de recibir tres balazos ya debería caer. Pero que haya caído no significa que se haya ido para siempre. Superándose a sí mismo, el tío se transformará en una bestia perruna demoníaca y empezará a brincar por todas partes en un intento de pillarte desprevenido y abalanzarse sobre ti. Sigue el mismo método que con el jefe anterior: no dejes de correr , y endíñale todo lo que tengas. Al final, caerá (más o menos después de unos 6 disparos de tu Magnum Actualizada). Entra en el ascensor y largarte.



FINALMENTE

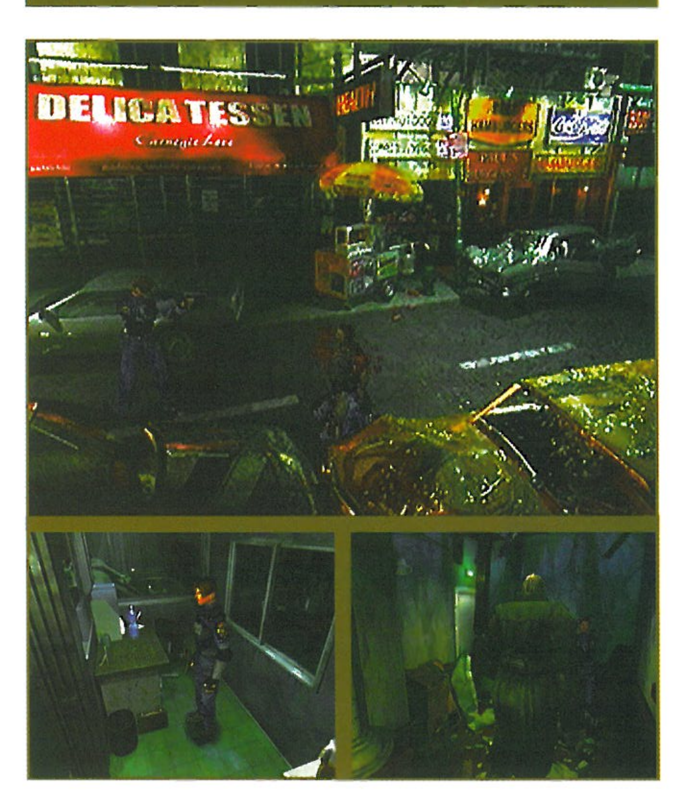
Ya puedes sentarte tranquilamente a observar la secuencia final. Pero todavía te espera lo mejor, así que guarda el juego y prepárate para la siguiente misión, con Claire. Buena suerte.

Leon Kennedy: Misión 2

YA HAS ACABADO EL JUEGO CON CLAIRE, AHORA LE TOCA A LEON COMPLETAR ESTA AVENTURA. COMO VERÁS, ALGUNAS COSAS HAN CAMBIADO COMO POR EJEMPLO LA UBICACIÓN DE LOS OBJETOS MÁS IMPORTANTES. PERO TRANQUILO: ESTA GUÍA TE PERMITIRÁ LLEGAR HASTA EL FINAL DEL JUEGO SIN PROBLEMAS.



SECCIÓN 1: LÍMITES DE LA CIUDAD



La Calle

Las diferencias de esta segunda misión con respecto a la anterior son evidentes desde el principio. Aparte de ciertas variaciones en la secuencia introductoria de vídeo, notarás que ahora empiezas la aventura al otro lado del camión en llamas. Por suerte aquí no hay tantos zombies. Limítate a correr para esquivar a los tres no muertos que acechan esta corta sección de la calle y, luego, entra en el complejo policial por la puerta que hay al fondo.

Complejo Policial

¡Ésta es otra nueva sección del juego! Corre hacia el fondo, esquiva a los dos zombies y entra en la pequeña oficina que hay al otro lado del Patio. Dentro encontrarás la **Llave de Cabina.** Cruza el Patio y utiliza la llave para entrar dentro de la Cabaña.

La Cabaña

¿Qué, esto no te suena de algo? Pues debería, porque acabas de entrar por la puerta a la que no pudiste acceder cuando estabas en el área exterior de la primera misión (es aquella por la que entraron los dos zombies). En la mesa de la izquierda hay **Munición Pistola** y una **Cinta de Tinta.**

Área Exterior

Sal de la Cabaña por la puerta que hay enfrente y sube por las escaleras de metal hasta el tejado. Aquí una escena de vídeo nos muestra como un helicóptero se incrusta contra el lateral del edificio. De momento, ignóralo y entra en el Corredor de los Cuervos.

SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA

Corredor de los Cuervos

De nuevo, puedes dedicarte a liquidar a los cuervos o limitarte a esquivarlos. Lo mejor es que te los cargues, porque el cadáver que los animalitos han desguazado a picotazos guarda **Munición Pistola.** Además, tendrás que volver a aquí varias veces, así que mejor que despejes la zona ahora; así y ya no tendrás que volver a preocuparte por estos pajarracos salvajes. Continúa hasta el final del corredor y sal por la puerta.

Pasillo 2F

En este pasillo te encontrarás el morro del helicóptero y, de propina, ¡dos Lickers! Puedes plantarles cara, aunque es mejor

que entres, por la primera puerta a la Sala de Espera de la segunda planta. Dentro, encontrarás una **Cinta de Tinta, Munición Pistola,** una **Llave Pequeña** y el **Diario A del Secretario.**

Vestíbulo Principal 2F

Abandona la Sala de Espera 2F por la puerta del fondo y darás al Vestíbulo de la segunda planta. Corre rápidamente hasta el otro lado. Tendrás que encargarte de unos cuantos zombies durante el recorrido. Al otro extremo del Balcón, encontrarás insertada en la pared la **Medalla Unicornio.** Recógela y, luego, dirígete hasta el centro de esta planta y activa la escalera de emergencia para bajar al Vestíbulo de la Entrada Principal.

Entrada Principal 1F

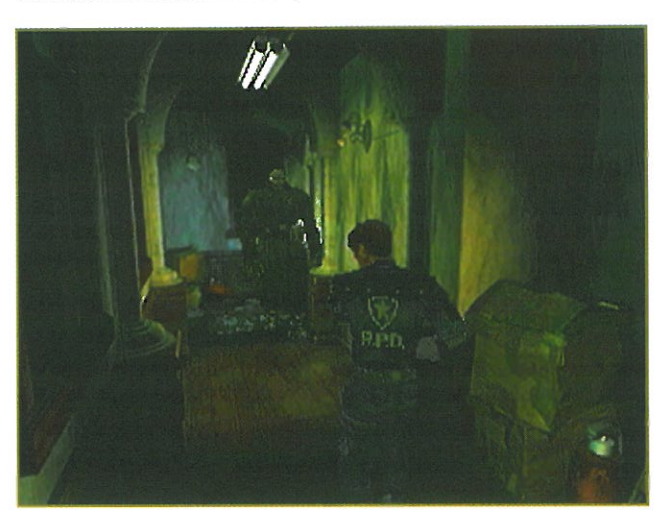
Ve al mostrador de recepción y recoge la **Escopeta** y la **Cinta de Tinta.** Luego, acércate a la estatua de la fuente y, al igual que en la primera misión, coloca la **Medalla Unicornio** para que caiga la **Llave Comisaría** (con forma de Pica).

Oficina del Ala Este

Cuando hayas conseguido la llave, vuelve a subir por la escalera de emergencia y regresa al Corredor de los Cuervos. Una vez allí, sigue recto, cruza por la primera puerta y baja por las escaleras metálicas hasta la Oficina del Ala Este. Entrando a mano izquierda te encontrarás la **Manivela Válvula**. Está en una estantería cerca de la puerta abierta. Recógela y limpia la zona de zombies. En la caja fuerte hay **Munición Escopeta** y un **Mapa de la Comisaría** (recuerda, la caja está dentro del despacho y la combinación sigue siendo 2-2-3-6). En el despacho también hallarás **Munición Pistola** y **Hierba Verde**, mientras que en la Oficina podrás *rapiñar* una **Cinta de Tinta**. Ya te puedes ir por donde viniste.

El Tejado

Vuelve al Corredor de los Cuervos y sal por la puerta de la derecha, que te conducirá al tejado. Ahora, ya sabes en qué consiste todo el proceso: utiliza la **Manivela Válvula** para abrir la válvula de agua y extinguir el fuego del helicóptero. Después, registra los restos del aparato para recoger unos cuantos cartuchos de **Munición Escopeta.**



Tyrant – 103

Antes debes haberte pegado un susto de muerte cuando has visto esa escena en la que una bio-arma monstruosa cae desde el aire a través del tejado de la Comisaría. Pues bien, ahora vas a tener el placer de conocerla en persona. Es una especie de *terminator* mutante de talla XXL que no te va a dejar en paz en lo que dure la misión.

Cuando se acerque a ti, descarga tu Escopeta en todo el pecho. Intenta que no se aproxime demasiado, porque de lo contrario te endiñará el puñetazo de tu vida. Después de dispararle sin cesar, el tipo caerá al suelo (aunque no morirá). Hazte con la **Munición Pistola** que lleva encima.

El Almacén

Después del susto del Tyrant, vuelve al Pasillo 2F, donde asoma el morro del helicóptero estrellado. Ahora puedes entrar sin ningún riesgo por la puerta que hay frente a los restos; es la que da al Almacén. De momento, aquí solo tienes que recoger la **Tarjeta Llave Azul** que hay encima de las cajas de embalaje. Elimina al Licker y, después, baja por la escalera de emergencia hasta el Vestíbulo de la Entrada Principal. Inserta la **Tarjeta Llave Azul** en el ordenador de la Recepción para desactivar las cerraduras de las dos puertas de la planta baja y las de la Biblioteca.

Sala de Espera

Deja el ordenador y cruza por la puerta que hay cerca de la fuente. Entrarás a la Sala de Espera de la primera planta. ¡Aquí las cosas han cambiado! Ahora tendrás que cargarte a tres zombies hambrientos. Deja los ítems que no vayas a necesitar dentro del baúl y utiliza la **Llave Pequeña** para abrir la mesita y hacerte con la **Munición Escopeta.**

Sala de Archivos

Ahora te hallas en el corredor donde viste al primer Licker. Utiliza la **Llave Comisaría** (con forma de Pica) para abrir la primera puerta de la derecha y entrar en la Sala de Archivos. Esta vez, aquí no hay nada que valga mucho la pena (aparte de un **Spray 1 Auxilios** y una **Cinta de Tinta**), así que, si lo prefieres, puedes saltarte los preámbulos y continuar directamente por el corredor.

Sala de Instrucciones

Cruza por la puerta que hay al final del corredor y sigue el nuevo tramo de pasillo Entra por la primera puerta de la derecha, que conduce a la Sala de Instrucciones. Cruza hasta el otro lado y entra en la habitación anexa. Enciende la chimenea con el **Encendedor** que Leon incorpora por defecto para conseguir una **Joya Roja**. Ahora ya puedes largarte.

Escaleras del Ala Oeste

Sigue a través del Corredor y cruza por la puerta que encontrarás al final. Entrarás a una sección que la última vez estaba plagada de zombies. Ahora, sin embargo, no te encontrarás ninguno, así que no te preocupes. Entra en el Cuarto Oscuro que hay debajo de las escaleras (antes, recoge las dos **Hierbas Verdes** que encontrarás fuera). Luego, ve a por la **Munición Pistola** de la vitrina y la **Cinta de Tinta** de la mesa.

Sal del cuarto y sube por las escaleras.

Vestíbulo de las Estatuas 2F

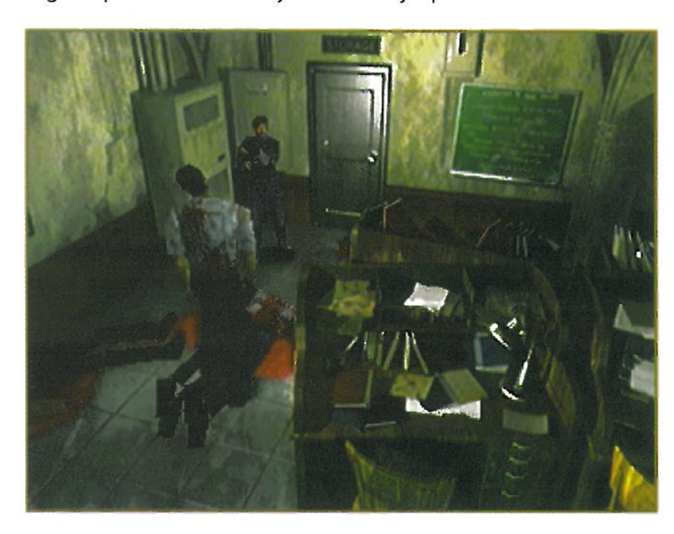
Ya te conoces el juego: resuelve el puzzle de las estatuas para conseguir la segunda **Joya Roja** y sal por la puerta de atrás.

Oficina S.T.A.R.S

Cuando te hayas encargado de los zombies que hay aquí, entra en la Oficina del S.T.A.R.S por la primera puerta de la izquierda; abre el armario que hay a la derecha de la entrada y dentro hallarás la **Magnum**. También hallarás **Munición Pistola** escondida bajo el póster que hay cerca del escritorio del fondo.

Salón 2F

Al perseguir a Sherry, ésta te conducirá a la **Llave Comisaría** (con forma de Diamante), que se encuentra al final del pasillo. En las taquillas que hay al lado se oculta una caja de **Munición Escopeta**. Ahora retrocede por el estrecho pasadizo y gira a la izquierda. Si todavía conservas la **Llave Pequeña,** utilízala para abrir el cajón de la mesita y hacerte con la **Pieza Pistola.** Por ahora, es mejor que no entres en la Biblioteca. En su lugar, regresa por donde viniste y vuelve a bajar por las escaleras.



Almacén de Armas 1

Cuando llegues al pie de las escaleras, tienes que avanzar un poco hacia delante y girar a la izquierda para continuar hasta el fondo del pasillo. La puerta que encontrarás al final es la que conduce al Almacén de Armas. Entra dentro. Esta vez no tendrás que encargarte de ningún sucio engendro, pero podrás recoger una **Película** y **Munición Escopeta.** Entra por la puerta que conduce a la Oficina del Ala Oeste.

Oficina del Ala Oeste

A este lugar le conviene una limpieza a fondo porque huele a muerto que alimenta. Después de desinfectarlo todo bien, dirígete a la taquilla del fondo y busca la **Munición Pistola**.. También hay una **Llave Pequeña** en el mostrador de al lado. Luego, entra en el despacho anexo y hazte con la **Llave Comisa ría** (con forma de Corazón) que hay encima de la mesa. Ahora, sal de aquí por la puerta cerrada que da al Vestíbulo de la Entrada.

Ala Este

Ve desde el Vestíbulo hasta la pequeña puerta que hay cerca de la Entrada Principal. Entra y prepárate porque vas a tener que encargarte de unos cuantos zombies andrajosos. El primero te aguarda tras la puerta, así que agarra la **Magnum** y sáltale la tapa de los sesos. Luego, corre contra la pared, gira, y deshazte del resto de engendros nauseabundos. Una vez despejado el terreno, ya puedes continuar por el pasillo y cruzar por la puerta que hay al final del mismo.

Sala de Interrogatorios

Sigue por el pasillo y entra por la primera puerta que te encuentres. Ésta conduce a la Sala de Interrogatorios. Recoge el **Spray 1 Auxilios** y el **Enchufe Torre** que hay en la estantería. Luego, sal y entra por la siguiente puerta. Aquí hay un Licker colgado del techo. Hazlo bajar de un buen perdigonazo. Luego, recoge la **Munición Pistola** y lárgate. Regresa al Ala Este y cruza por las puertas azules que conducen a la Oficina del Ala Este. Sal por la puerta abierta de atrás y gira a la izquierda hasta la puerta que hay al final.

Pasillo Nordeste

Un perro sarnoso guarda el área; dispárale desde lejos con tu escopeta. Luego, baja al Sótano.

SECCIÓN 3: EL SÓTANO

Sala de Energía

Dirígete hasta el final del corredor y, cuando llegues al cruce, gira hacia la derecha. Entra en la Sala de Energía. Devuelve el suministro eléctrico a la Sala de Armas 2 utilizando la misma combinación de interruptores que la otra vez. Luego, ya puedes abandonar la Sala.

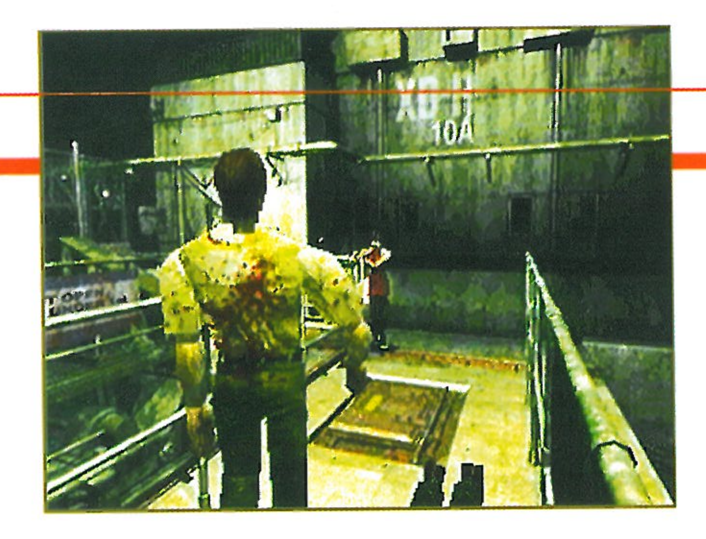
Las Celdas

Continúa por el Pasillo del Sótano y cruza por la puerta del fondo que sale al Párking. Sigue todo recto, ayuda a Ada a mover el furgón y entra en las celdas.

Encima de la mesa que hay cerca de la entrada al área, encontrarás una **Película.** Recógela y, luego, charla un rato con Ben. Cuando hayas acabado, ve a por la **Llave Alcantarilla** que hay en las estanterías. Abandona el área de la prisión y entra en las Perreras por la primera puerta de la izquierda. No les hagas ni caso a los perros que están dentro, ve directamente hasta la entrada a las alcantarillas, usa la llave y baja por la escalerilla.

Entrada a las Alcantarillas

Aquí Leon se reencontrará con las arañas gigantes. Saca la **Escopeta** y avanza con cuidado por estos pasadizos fríos y húmedos. Con un par de trallazos disparados a bocajarro, puedes acabar con las arañas y evitar que te envenenen con sus picaduras. Al llegar al final de las alcantarillas, sube por las escaleras y entra por la puerta. Darás a un pequeño pasillo; entra en la primera habitación que hay a mano izquierda. Es un Almacén y en él podrás guardar la partida. A continuación, vuelve



al pasillo y entra por la siguiente puerta. Accederás a una sala en forma de I a la que deberás volver en otra fase del juego. Es importante que entres en las dos estancias porque, de lo contrario, no coincidirás con Ada a la salida. Después de otra pequeña charla, ésta se meterá por un agujero en la pared y tú pasarás a hacerte con el control de la chica.

Ada. Misión nº 1

Entra por la primera puerta y encárgate de los muertos vivientes que pululan por aquí. La pistola puede hacer el trabajo perfectamente. Después, cruza hasta el otro lado de la pasarela y avanza hacia la izquierda para llegar a la puerta del final. Dentro tendrás que resolver un puzzle muy sencillo. Pasa por el panel de control y baja por los altos escalones. Verás tres cajones de embalaje justo enfrente de ti. Tienes que moverlos para que formen una línea recta contra la pared del fondo. Una vez hecho esto, vuelve a subir los escalones y pulsa el botón que hay en el panel de control. El área de las cajas se llenará de agua, con lo cual éstas se convertirán en una especie de puente improvisado que te permitirá cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol) de la estantería y vete. Antes de regresar al lugar de encuentro con Leon, puedes girar justo saliendo a la derecha y bajar en el ascensor para conseguir **Munición Escopeta**. De todas formas, si no quieres perder tiempo, es mejor que vuelvas directamente con Leon.

Sala de Autopsias

Cuando recuperes el control de Leon, vuelve hacia atrás siguiendo el mismo camino por el que llegaste a las alcantarillas y vuelve a cruzar toda la zona del Párking. Pasa por la Sala de Energía y continúa por ese corredor que conduce de vuelta a arriba, hasta llegar a una puerta doble que hay a la derecha. Esto es la Sala de Autopsias. Pone la piel de gallina, ¿eh? Justo al entrar dos Lickers chupones te saldrán al encuentro. Ni que decir tiene: finiquítalos. Luego, recoge la **Tarjeta Llave Roja** que hay en el armario de la esquina y lárgate.

Almacén de Armas nº2

Abandona la Sala de Autopsias y continúa hasta la siguiente puerta de la derecha (pasada la Sala de Energía). Introduce la **Tarjeta Llave Roja** en el lector que hay al lado de la puerta para abrirla y poder entrar dentro. Aquí encontrarás munición tanto para la **Pistola** como para la **Magnum**. Además, si dejaste la **Ametralladora** cuando estuviste aquí durante la primera misión de Claire, ahora Leon podrá recogerla.

Sala del Guarda

Ahora que ya tienes la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol), podrás entrar en la habitación de la derecha que hay en lo alto de las escaleras de piedra que utilizaste para acceder al sótano. Una vez dentro, pilla la **Munición Escopeta** guardada en las taquillas y la **Munición Magnum** que hay encima de la cama. Eso es todo.

Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste y vuelve hacia atrás, atravesando por la Oficina del Ala Este. Cruza por la puerta doble de color azul que hay al final de dicha Oficina y, ya en el pasillo, gira a la derecha. La idea es que vuelvas al área en la que se encuentra la Sala de Interrogatorios y que entres por las puertas verdes situadas al fondo de la habitación. De este modo, deberías llegar a la Sala de Prensa. Sitúate detrás de la mesa de conferencias que hay al final de la sala y enciende la caldera de la esquina con el mechero. A continuación, debes encender también las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: 12, 13, 11. Después de hacer esto, la **Rueda Dorada** caerá del cuadro que hay al otro extremo de la habitación. Sin embargo, antes de que puedas hacerte con ella, el Tyrant reventará la pared y entrará a por ti. Dispárale a bocajarro hasta que se desplome en el suelo, como antes. Luego, regístralo para hacerte con la munición, recoge la **Rueda Dorada** y ahuecando.

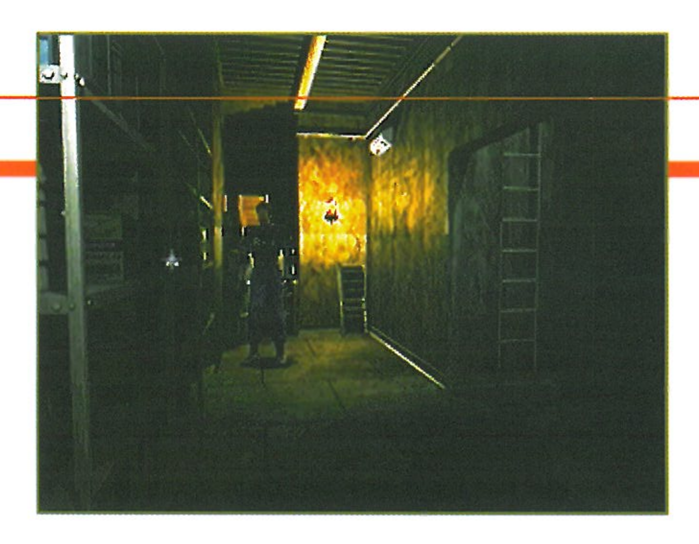
La Torre del Reloj

Sube por la escalera de emergencia hasta la segunda planta y, después de encargarte del Licker, dirígete a la Sala de Espera que hay en este nivel. Cruza por la otra puerta de la Sala para salir al Corredor 2F y, desde allí, dirígete al Almacén. Sitúa las Joyas Rojas en los relieves para obtener el **Enchufe Rey.**

Abandona el Almacén y continúa por el acceso que Claire ha abierto con el explosivo. Entra en la Oficina del Jefe de Policía, sigue por el pasillo del tigre y llega hasta la sala donde Claire encontró a Sherry. Al fondo verás un cofre. Ábrelo y recoge la **Manivela.** Antes de poder volver a la Oficina del Jefe de Policía, recibirás la molesta visita del incombustible Tyrant. Encárgate de él. Tu próximo destino es la Biblioteca. Sin embargo, antes de continuar, asegúrate de que llevas contigo la **Rueda Dorada,** junto con la **Manivela.** Dentro de la Biblioteca encontrarás unas escaleras, sube por ellas y ve hasta el final. El suelo cederá y caerás en una sala oculta. Pulsa el interruptor para salir de nuevo a la Biblioteca y mueve las dos estanterías tal como hiciste en las anteriores misiones. El cuadro de la sala oculta se retirará revelando el **Enchufe Álfil.** Retorna a la sala y recógelo.

Ahora sube nuevamente por las escaleras y continúa por el pasillo hasta dar con la puerta. Crúzala y saldrás al Vestíbulo Principal del tercer piso. Sigue adelante y entra por la siguiente puerta que conduce al área de la Torre del Reloj. Inserta la **Manivela** en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas

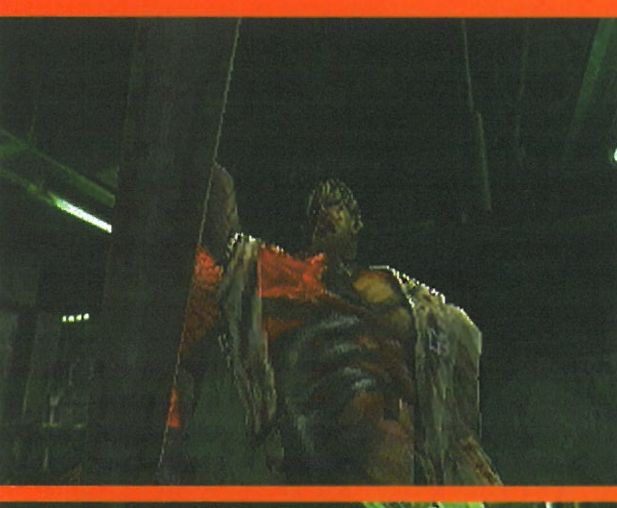
escaleras secretas. Sube por ellas. Verás que a la maquinaria del reloj le falta una pieza. Coloca la **Rueda Dorada** en el espacio vacío. Luego, pulsa el botón y se abrirá un compartimento secreto en la pared. En su interior se encuentra el **Enchufe Caballo.** Cuando lo recojas, se te presentará la opción de saltar por el

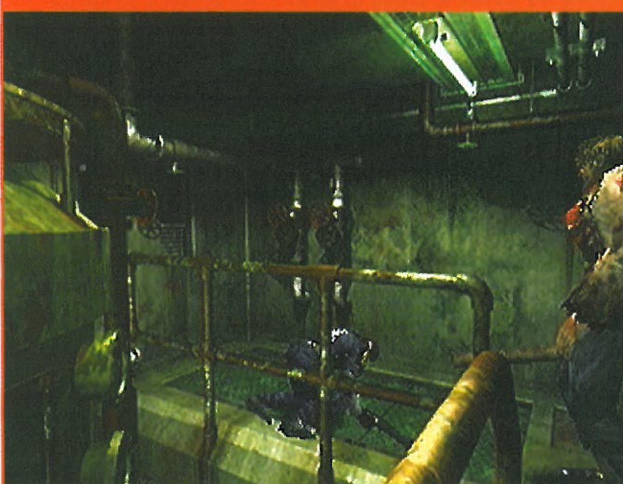


vertedero de basura, como atajo para regresar al área de la prisión. Acepta.

JEFE 1

¿Sabes el engendro que se ha cargado a Ben? Pues bien, ahora podrás conocerlo personalmente. Aunque, por lo visto, este tipo se ha levantado con el pie izquierdo por la mañana y no está para presentaciones. Intentará romperte el cráneo con una barra de hierro. Dale a probar una buena ración de Magnum y mantente alejado de él.
Si consigue tenerte cerca te arreará tal bastonazo que te enviará directamente al suelo, con lo que te verás expuesto a un segundo ataque mortal. Aunque veas que comienza a tambalearse, no sueltes el dedo del gatillo y, al final, esta bestia inmunda perderá el equilibrio y caerá al vacío.
Después, cruza la pasarela e inserta las cuatro Piezas de Ajedrez en el panel de la compuerta del fondo. Una vez desactivado el cierre, cruza por ella.





Las Celdas (cont.)

Ahora vuelve a las Celdas a ver que hace Ben (antes, podrás ver una secuencia en la que el pobre desgraciado resulta horriblemente mutilado por un extraño mutante). Antes de palmarla, el tío te revelará una importante información. Abandona las Celdas y baja por la Perrera hasta la entrada a las alcantarillas.
Después de atravesar por el conducto de las arañas, sube los escalones y entra en el Almacén. Abre el baúl y píllate el armamento pesado junto con los cuatro **Enchufes de Ajedrez.** Te recomendamos también que guardes el juego antes de cruzar la siguiente puerta del pasillo y enfrentarte al primer jefe.

Sala de Control Norte

Después de dos pasillos sin complicaciones llegarás a la Sala de Control, donde podrás guardar la partida, si así lo deseas. Utiliza el baúl para aligerar la carga de tu inventario. Hazte con la **Cinta de Tinta, el Spray 1 Auxilios** y la **Munición Pistola** que contiene esta área. La estancia se divide en dos niveles. Para acceder al nivel inferior, aparta el armario metálico situado junto a la mesita donde estaba munición. Encontrarás una escalera. Para empezar,



este nivel inferior se halla completamente a oscuras, pero si buscas a tientas el farol de la pared, puedes encenderlo con tu mechero. ¡Y se hizo la luz! Ahora ya puedes registrar la habitación y hacerte con la **Munición Escopeta** y **Munición Magnum.** Luego, regresa al nivel superior, saca la **Manivela Válvula** del baúl y dirígete al montacargas con Ada. Cuando lleguéis abajo, Annette Birkin entrará en escena y te disparará. ¡Vaya mala baba tiene la tía! Toma el control de Ada y sal tras ella.

Ada. Misión nº2

De camino hacia las alcantarillas encontrarás un mapa pegado a la pared. Recógelo. Luego entra por la primera puerta que veas. Esto está plagado de arañas gigantes pero, con la pistola, Ada no debería tener grandes problemas para acabar con ellas. Extermínalas a todas (así, después Leon no tendrá tanta faena) y, luego, retrocede por el túnel del alcantarillado y sube por las escalerillas que hay en la pared.

Arriba te encontrarás en un túnel de ventilación infestado de cucarachas. La mejor táctica a seguir es correr y esquivarlas; si cuatro o más de ellas te saltan encima, estás acabado. Bajando las escalerillas, llegarás al otro lado. Allí, Ada librará una encarnizada pelea con Annette, a quien acabará arrojando por la barandilla (¡chúpate esa, so guarra!). Sigue la pasarela central y, en la nueva área, toma la escalerilla para descender al nivel inferior. Poco después, la acción volverá a Leon.

Ahora que vuelves a tener el control de Leon, sigue la misma ruta que tomó Ada y entra en las alcantarillas.

En cuanto llegues al canal principal, gira a la izquierda. Justo detrás de la escalerilla que usó Ada (ahora el ventilador está en marcha, así que Leon no podrá atravesar por el túnel de las cucarachas) verás un nicho con dos cadáveres dentro. Registra los cuerpos para conseguir la **Medalla de Lobo** y una **Llave Pequeña.** Luego, regresa de vuelta por el mismo canal. Cuando llegues al cruce, gira a la izquierda y cruza por la puerta de barrotes. Tras ella te esperan otros dos *arácnidos* peludos. Depílalos a escopetazo limpio. Delante de ti verás un salto de agua y, cerca, hay una caja de control. Coloca la **Medalla del Lobo** en su sitio ahora, para aligerar la carga en tu inventario. Luego, entra por el hueco en la pared y cruza por la puerta.

Piscina

Al entrar en esta sección, busca cerca de la puerta; hallarás un tiesto de **Hierba Azul** inagotable; puedes utilizarlo (pero no llevártelo) si recibes alguna picadura de las arañas venenosas. Bien, ahora ve hacia el panel que hay en la pared y utiliza la **Manivela Válvula** para hacer descender el puente metálico. Cuando llegues al otro lado del puente, recoge las **Hierbas Verdes**, la **Cinta de Tinta** y la **Munición Escopeta.** Luego, vuelve a utilizar la **Manivela Válvula** en el otro panel (para retirar el puente) y sal por la puerta.

Ahora te encontrarás en aquel largo pasillo por el que te estuvo persiguiendo el cocodrilo gigante de la primera misión. Síguelo y tuerce la esquina. Entra por la puerta del triturador de basuras que hay al final y cruza hasta el otro lado (cuidado no vayas a pisar una *m*) para llegar hasta Ada. Ella te curará la herida de bala (¡gracias chata!) y ya podréis subir por la escalera.



Triturador de Basura Superior

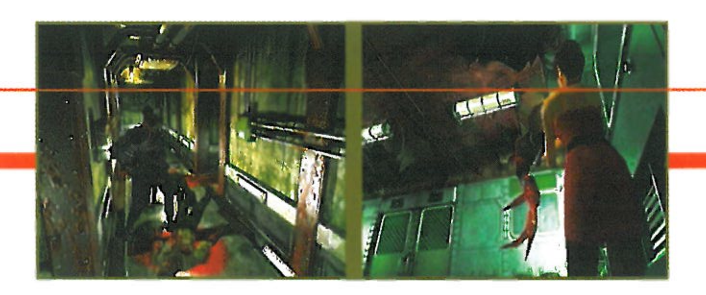
Llegados a esta área del triturador, dirígete a la zona de control y registra el cadáver para conseguir la **Medalla de Águila.** Luego, recoge la nota que se encuentra al lado. A continuación, ve hasta la caja del regulador que hay debajo del ventilador gigante de la esquina. Con la **Manivela Válvula** podrás parar el Ventilador y seguir por el túnel de ventilación que lleva de regreso al área de aguas residuales. Una vez de nuevo en la zona, coloca la **Medalla de Águila,** junto con la del **Lobo**, en la caja de control que hay cerca del salto de agua; esto abrirá una vía de salida.

NOTA: Si, para volver hasta aquí, has utilizado el túnel de la ventilación, de pronto unos zombies saldrán del agua y te atacarán. Si, por el contrario, llegaste hasta aquí a través del pasillo del cocodrilo, no te los encontrarás por el camino.

Estación del Teleférico

Darás a un pasadizo destartalado. Avanza hasta la puerta y entra en la Estación Central del Teleférico. Ve hasta el lateral derecho del teleférico y pulsa el botón del panel de control antes de ir al otro lado y subir a bordo. Cuando el teleférico empiece a moverse, una enorme garra mutante perforará el techo e intentará hacerte picadillo, pero puedes esquivarla si te mantienes en movimiento. Deja que Ada se ocupe de ello.





SECCIÓN 3: EL LABORATORIO

Fábrica Abandonada

En cuanto llegues a tu nueva destinación, localiza el lanzabengalas. Utiliza tu **Encendedor** para lanzar una bengala al interior del corredor. Esto te permitirá ver con mayor claridad un pequeño objeto brillante que hay cerca de ti. Recógelo; es la **Llave Caja Armas.** A continuación, entra por la siguiente puerta que encuentres.

Este próximo tramo de pasillos está a rebosar de zombies, así que prepara la pistola y liquídalos a todos (Ada te echará una mano). Cuando llegues al final del primer pasillo, gira a la izquierda y tuerce por la siguiente esquina. Encontrarás un cadáver. Regístralo para hacerte con la **Pieza Escopeta** que debes utilizar para convertir tu escopeta estándar en una máquina de matar única (¡*Yeah*!). A continuación, cruza por la puerta que hay al final del último pasillo.

Aquí te encontrarás con otro puñado zombies. Deshazte de ellos. Saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de **Hierbas Verdes.** ¿Que estás hecho un toro y estás de homeopatía hasta el cejorro? pues, nada hombre, pasando... gira a la izquierda y sube por la escalera.

Llegarás a la Sala de Grabación. Recoge todos los ítems; esto es: la **Munición Escopeta,** la **Munición Magnum,** la **Cinta de Tinta** y el **Spray 1 Auxilios.** Guarda el juego si quieres y, luego, sal por la puerta del fondo.

Sala de Control

Gira a la izquierda y recoge, si te hace falta, la **Munición Pistola** que hay cerca de los barriles. Luego, cruza hasta el otro lado, siguiendo los raíles, y recoge el Mapa de Fábrica que te encontrarás en el camino. Al final, hay un pequeño montacargas; súbete en él y baja hasta el nivel de salida. Entra por la puerta para acceder a la Sala de Control. Sigue por la pasarela hasta llegar a un panel de instrumentos en el que hallarás la **Llave Panel Cont.** Recógela y enciende el monitor que hay al lado.

En la pantalla verás que el Tyrant ha vuelto al área y se acerca a toda máquina. Utiliza tu **Escopeta Personal** para derribarlo y, luego, hazte con la **Munición Escopeta** que lleva encima. Después, lleva la **Llave Panel Cont.** a la Sala de Grabación de donde vienes. Una vez allí, colócala en el panel de control para hacer subir la plataforma.

Plataforma Elevadora

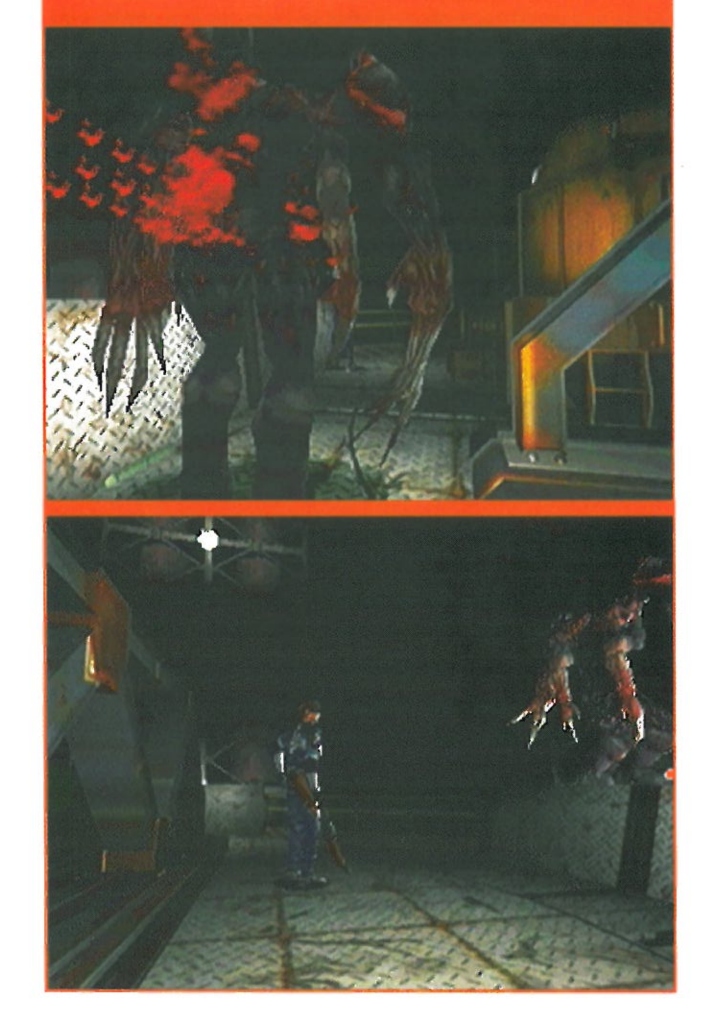
Pasa al lado de la locomotora y pulsa el interruptor de encendido que hay en el panel de control. Ahora, sube a la máquina y prepárate para el descenso. Justo cuando empieces a bajar, una zarpa descomunal irrumpirá a través del lateral del vehículo y le pegará un arañazo que ni te cuento a la pobre Ada. Por supuesto, las zarpas no andan por ahí sueltas.

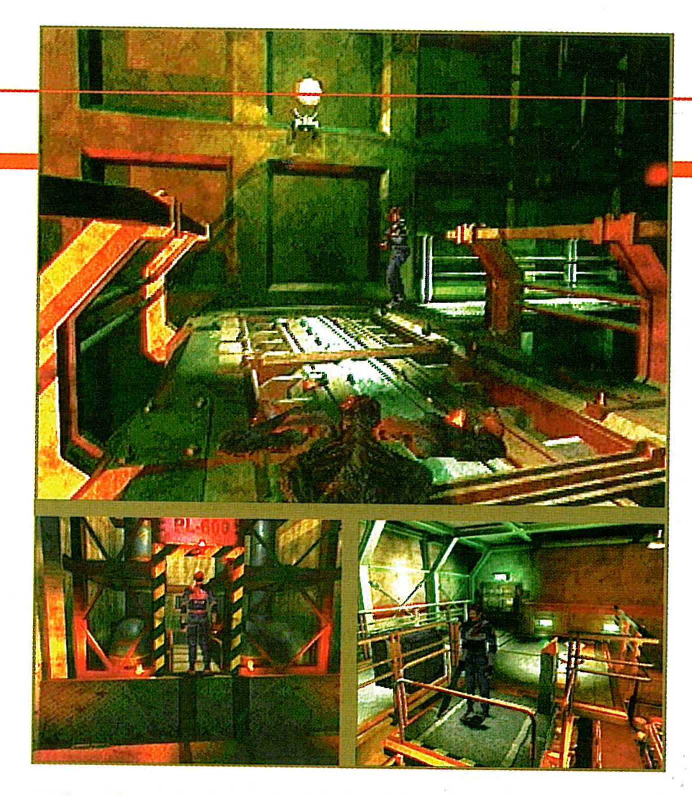
Esa garra tiene un dueño. Así que ve y dile a ese bruto que, si vuelve a ponerle la *mano* encima a Ada, tendrá que vérselas contigo. No. Es broma. Tendrá que vérselas contigo ya. Equípate con tu armamento pesado y llévate un **Spray 1 Auxilios.**

Así que sal y al toro.

JEFE 2

Al igual que con los demás jefes, lo que tienes que hacer es dispararle a bocajarro, pero ten cuidado porque intentará peinarte con su afilada garra. Sobre todo, evita que te acorrale porque, si lo consigue, te resultará muy difícil escapar. La mejor táctica es no parar de correr de un lado a otro y dispararle en cuanto lo tengas a una buena distancia de tiro. Cuando ya esté bastante tocado, levantará los brazos y empezará a avanzar lentamente. Espera a que vuelva a bajarlos antes de dispararle el último tiro (¡sino puede que no le haga ningún efecto!). Al final se hartará de recibir y saltará fuera de la plataforma.





Nivel Laboratorio 1-3

La plataforma no te llevará hasta abajo del todo. Se cortará la energía (vaya contratiempo) e irás a parar a este lugar. Sal de la locomotora y camina hacia adelante. Desde la plataforma, salta a la pasarela PL-600 y entra por el conducto de la ventilación. Caerás a un corredor. Cerca del mismo hay un ascensor pero, de momento, no podrás usarlo porque antes hay que ponerlo en marcha. Abre la compuerta que hay al otro extremo del corredor. En la primera planta del sótano encontrarás una caja que se puede mover pero, de momento, no hace falta que hagas nada. Al fondo hay un pequeño ascensor. Baja por él. En esta nueva zona encontrarás una **Cinta de Tinta** y **Munición Escopeta.** Después de recoger los ítems que te interesen, baja por el siguiente ascensor para llegar hasta el interruptor que activa el ascensor del corredor. Vete preparando porque aquí hay dos Lickers que esperan ansiosos a que vengas a pulsar el dichoso botoncito. Liquídalos y pulsa el botón. Luego, vuelve al primer ascensor, entra dentro y dale al interruptor que hay situado al lado mismo de la puerta. El ascensor te llevará al área de la Sala de Seguridad. Hasta allí ya ha llegado la plataforma elevadora; sin embargo, Ada ya no se encuentra en la locomotora.

Sala de Seguridad

Claire ha encerrado a Sherry en esta habitación, así que, por ahora, no puedes entrar (vaya, que oportuna la chica). Cárgate al hatajo de zombies nudistas que pueblan el área y luego ve a la Sala Helada a por el **Fusible.**

Sala Helada

Ahora te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y entra en el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la **Caja de Fusibles** y llévala hasta la máquina que hay al otro lado. Inserta la caja en la máquina y una secuencia mostrará como un brazo mecánico coloca un **Fusible** dentro de la caja. Recoge el **Fusible Principal** resultante y abandona la sala. Ahora, regresa al núcleo del Área Octogonal y coloca el **Fusible Principal** en el mecanismo central. Esto restablecerá la energía en el resto del laboratorio.

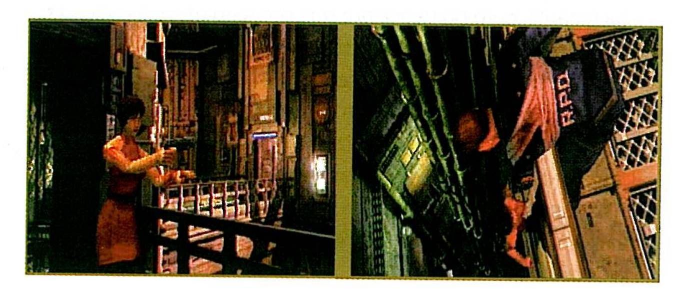
Dormitorios

Desde este mismo centro en el que te encuentras, toma el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta que hay al final de todo. Dentro de esta habitación encontrarás el **Lanzallamas,** la **Tarjeta-Llave Laboratorio**, algunas notas, y **Hierba Azul** inagotable. También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W (aunque esto ya deberías haberlo hecho con Claire durante su primera misión). Trepa hasta el hueco de ventilación que hay en la esquina y entra en la sala que hay al otro lado. Dentro te esperan dos Lickers babosos. Si antes has activado el gas, con tu **Escopeta** podrás despacharlos sin mayor problema. Hazte con las dos cajas de **Munición Escopeta** y con la **Cinta de Tinta.** Luego, sal por la puerta principal.



Escaleras del Ala Oeste

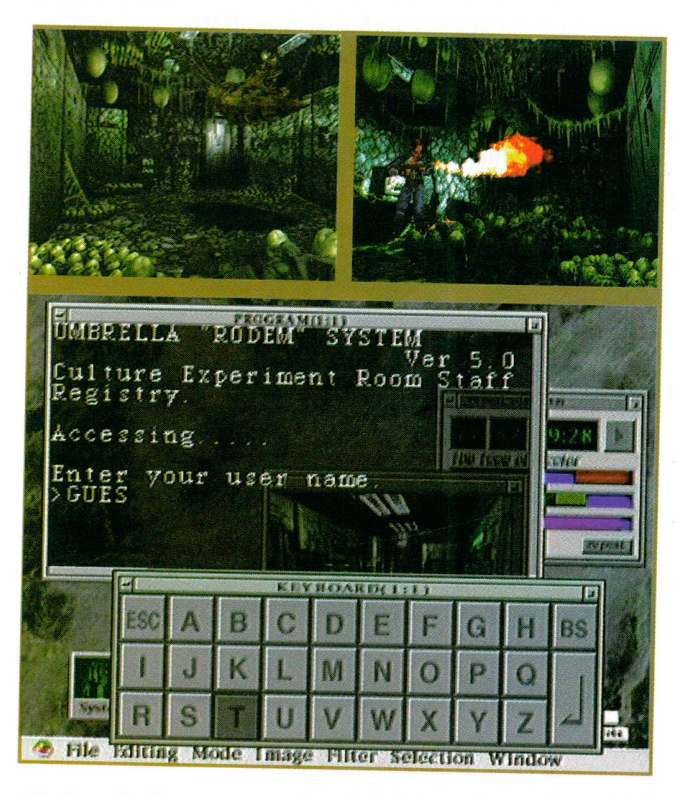
Después de salir de la zona de los Dormitorios, dirígete hasta la persiana metálica que hay al final y ábrela pulsando el interruptor rojo de la pared. Al otro lado te aguardan dos *vegetalis vulgaris*, de la familia de las *venenosáceas*. Agarra el **Lanzallamas** y trasládalas a la familia de las *tostaceas carbonizatis*. Si antes consiguen



rociarte con su veneno, vuelve a los dormitorios y tómate una infusión de **Hierba Azul** inagotable. Ahora ya podrás cruzar tranquilamente. Entra por la siguiente puerta que da a la plataforma de las escaleras de metal. Aquí hay otro vegetal plantificado haciendo guardia, pero tarda tanto en girarse, que tienes tiempo de acabar con él o, mejor aún, escabullirte por las escaleras antes de que te descubra.

El Laboratorio del Dr. Birkin

Cruzando por la sala de Monitores, baja hasta el Laboratorio del Dr. Birkin. Primero, acércate a las taquillas de la antesala que encontrarás entrando a mano izquierda y ábrelas con la **Llave Caja Armas.** En su interior encontrarás la **Pieza Magnum.** Luego, cruza por la siguiente puerta y deshazte de los zombies en cueros. Dentro del laboratorio propiamente dicho tendrás que encargarte de unos cuantos más. Una vez en el interior del laboratorio, recoge la **Llave Sala Potencia** de encima de la mesa y vuelve a salir.



Sala del Administrador de Red

Después de abandonar completamente el Laboratorio, ve directamente hacia la habitación de los huevos y entra con la **Tarjeta-Llave Laboratorio.** Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigante, pero no tienes por qué preocuparte. El tamaño no importa. Cualquier pote de insecticida haría las veces, pero, para el caso, dale con el arma más potente que lleves y listos. Después, ve hasta el ordenador que hay en la esquina. Líbrate de todos los gorgojos de la mesa y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» (no necesitas ninguna contraseña) y registra tu huella dactilar. Esto completa (junto con la huella que Claire introdujo durante su primera misión) la serie necesaria para acceder la Sala de la Cápsula G.

Sala de la Cápsula-G

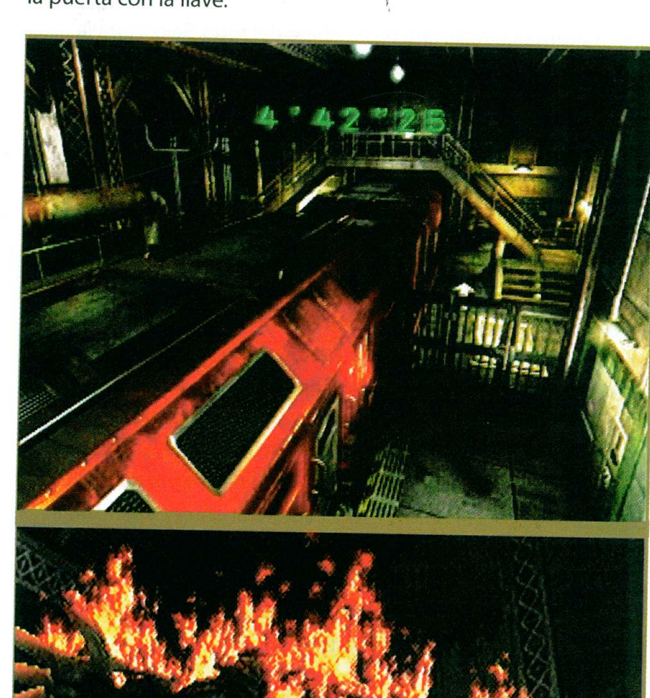
Vuelve a la planta de arriba por las escaleras: dirígete al área octogonal del principio y entra al pasillo azul. Ahora, en vez de dirigirte hacia la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Utiliza tu huella dactilar para introducir la segunda mitad del código requerida para entrar en esta sala. Dentro te espera unos cuantos Lickers (de la variedad más feroz) y también algunas chucherías, como la **Ametralladora** (o si ya la tienes, **Balas Ametralladora**). Recógelas y sal. Entra en la siguiente habitación.

Sala V.A.M.

Esta vez, no tienes mucho que hacer aquí a parte de cargarte a dos *vegetálidos* y recoger la **Munición Magnum**. Además, necesitas llevar encima la **Tarjeta-Llave Laboratorio.** Así que, tú mismo; si no quieres entrar, no entres.

Nivel Laboratorio 1-3

Con la **Llave Sala Potencia**, vuelve al área de la Sala de Seguridad y sube otra vez en el ascensor. Regresa al Nivel Laboratorio 1-3 y empuja la caja hasta el pequeño ascensor. Baja hasta la planta inferior y arrastra la caja por el estrecho pasadizo hasta formar una línea con las otras dos cajas apiladas. Utilízala para subirte a ellas y, desde allí, alcanzar la Sala de Potencia. Abre la puerta con la llave.





Cuando los acontecimientos que van a tener lugar aquí hayan sucedido (sorpresa, sorpresa), recoge la **Llave Maestra** del suelo y vuelve a la sala de seguridad a por Sherry. Sube de nuevo al ascensor y abre la ruta de emergencia con la Llave Maestra.

El Tren

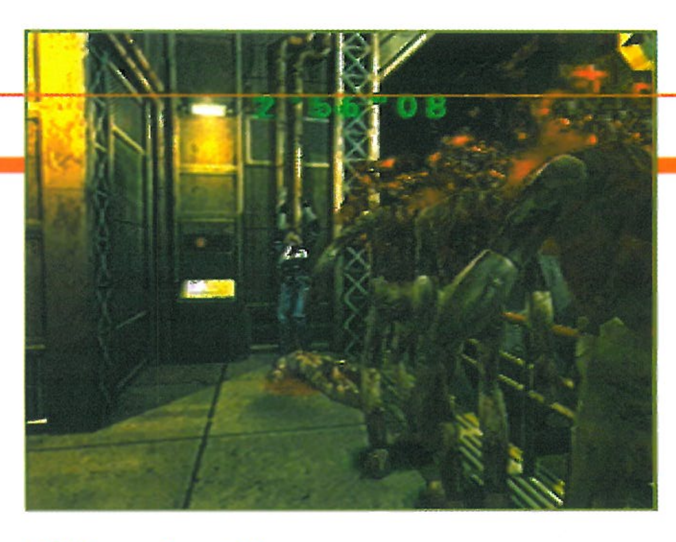
Con Sherry «a remolque», tendrás que darte prisa para llegar hasta el tren en el que la dejarás. Ve al vagón de cabeza y guarda el juego. Recoge unos cuantos ítems de curación y el mejor armamento que tengas en el baúl. Luego, hazte con la **Llave Plataforma** que hay en el mismo vagón y móntatelo como sea para que, cuando salgas del tren, lleves dos espacios vacíos en tu inventario. Baja del tren, abre la puerta de rejas con la ayuda de la **Llave Plataforma** y, a continuación, ve hasta el otro lado del puente. Una vez allí, camina todo recto hasta el panel de control que te permitirá abrir el almacén de enchufes de alta seguridad. Recoge el **Enchufe UnidoS** y el **Enchufe Unido N** que encontrarás en su interior. A continuación, da media vuelta y entra por la puerta que hay bajo el puente. Conecta los enchufes a la toma de corriente que hay en la esquina y agárrate lorito...

JEFE TYRANT FINAL

Cuando se apaguen las luces, el Tyrant surgirá del metal líquido en llamas y te plantará cara. Endíñale un par de descargas antes de que empiece a correr hacia ti y, entonces, sal por patas para evitar que te despedace con su zarpa. Corre al otro lado y pégale dos tiros más antes de que vuelva a alcanzarte. Si te ataca con su combo de golpes múltiples, cúrate con lo que tengas y no cejes de atacarle.

Después de un rato, una mujer misteriosa dejará caer el Lanzacohetes; justo lo que necesitas para cargarte a esta cosa. Recoge el arma, selecciónala y hazlo fosfatina. Apunta bien porque sólo tienes dos tiros. Después de tostarlo, ya puedes salir por donde has entrado y volver al tren.



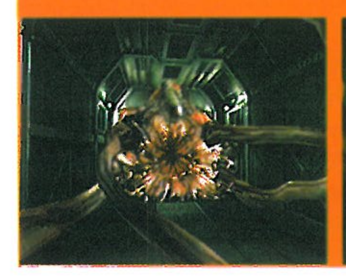


El Tren (cont.)

Cuando llegues de nuevo a la plataforma, te encontrarás con otra horda de zombies desnudos. Cárgatelos con cualquiera de las armas que te queden (¡danzad malditos!). Un balazo de Magnum bien dado debería hacer las veces. Abre las puertas del túnel para que el tren pueda salir, ponlo en marcha y, ¡pasajeros al tren!

JEFE FINAL

Parece que por fin ya ha terminado todo, ¿eh? ¡Pues no! ¡La pesadilla continúa! La secuencia final continuará, como de costumbre, al igual que sucedía con el final original, pero algo se oculta dentro del tren. Acércate al Vagón de Grabación y descubrirás de qué se trata. Al llegar al compartimento, una monstruosa bio-arma con forma de ojete dentado te embestirá y te forzará a retroceder hasta la puerta. ¡Que no cunda el pánico! Mientras avanza hacia ti, endíñale una buena ración de tu Magnum (¡es imposible fallar!) y el bicho acabará hecho una papilla viscosa.





FINALMENTE

Ahora ya puedes sentarte tranquilamente a contemplar una secuencia de vídeo final. Tu trabajo aquí ha terminado. Con Raccoon City libre del G-Virus, ya estás pensando... como asaltar la sede central de Umbrella en Europa.

Claire Redfield: Misión 1

ESTA CHICA DE PROVINCIAS NUNCA HUBIERA PODIDO IMAGINAR QUE UNA VISITA A LA FAMILIA PUDIERA ACABAR TAN MAL. CLAIRE QUE SE HA VENIDO PARA HACELLE UNA VISITA SORPRESA A SU HERMANO CHRIS. SIN EMBARGO, LA SORPRESA SE LA VA A LLEVAR ELLA AL ENTRAR EN LA DEGRADADA RACCOON CITY.UNA VERDADERA PESADILLA DE ANDRAJOSOS ESPERAN ANSIOSOS SU LLEGADA.



SECCIÓN 1: CALLES DE RACCOON

La Calle

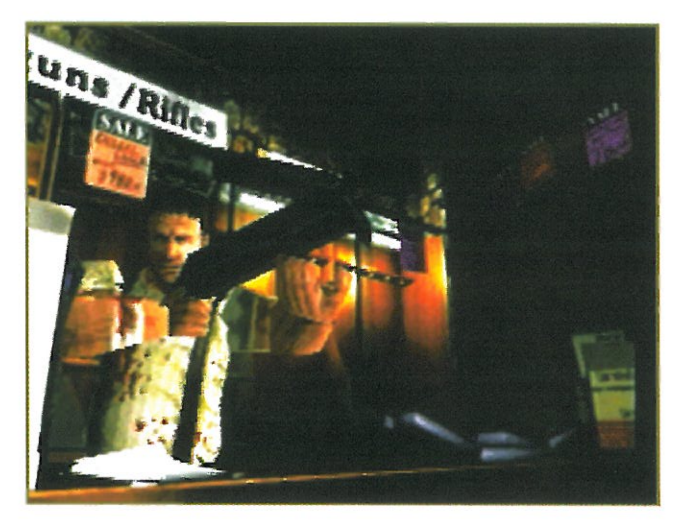
Claire empieza en las calles devastadas de Raccoon City, donde se encuentra con seis zombies del lugar. Por muy tentadora que pueda resultarte la idea de dispararles, deberías resistir la tentación para ahorrar munición y correr hasta dejarlos atrás. Dirígete directamente al callejón trasero. Si avanzas rápido en zigzag, los zombies te perderán la pista, pero ten cuidado porque, justo a la vuelta de la esquina, te esperan dos más. Al igual que antes, mejor evítalos y entra en la tienda de armas.

Armería Kendo

Una vez allí, conocerás al primer superviviente (aunque no por mucho tiempo). Recorre la tienda en busca de ítems. Tienes dos cajas de **Munición Pistola** a tu disposición. La primera, la encontrarás tras el mostrador que queda justo enfrente de la entrada; la otra está detrás del otro mostrador. Cuando hayas recogido esta segunda caja, una horda de zombies salvajes echará la ventana abajo y convertirá al dueño del local en carne picada. Pobre infeliz. Una vez devorado el primer plato, los muertos vivientes irán a por ti, así que parapétate detrás del mostrador y ve despachándolos. Estos tipos se aferran a la vida que da gusto, así que te llevará cierto tiempo enviarlos al otro barrio. Cuando hayas acabado con ellos, acércate al cadáver del dueño y hazte con su **Ballesta.** Sal por la puerta de atrás.

El Callejón

Cuando salgas de la tienda, darás a un sucio callejón. Dobla rápidamente la esquina y saldrás a una pista de baloncesto cerrada, con unos zombies dentro que están golpeando la puerta como locos. Pasa corriendo y hazte con la **Munición Pistola** que encontrarás en la parte de atrás de la camioneta. Los muertos conseguirán echar la puerta abajo y se precipitan hacia el callejón.



Líbrate de ellos con ayuda de la pistola y, luego, vuelve hasta la cancha de baloncesto y crúzala hasta el otro lado. Allí te espera otro zombie, pero puedes eludirlo fácilmente.

El Callejón de los Contenedores

Después de salir por la puerta que hay detrás del campo de baloncesto, sube por las escaleras metálicas y avanza por la pasarela. Baja por las siguientes escaleras y abajo, a mano derecha, encontrarás más **Munición Pistola;** recógela y salta encima del contenedor. Al otro lado hay un puñado de zombies y tu objetivo es pasar sano y salvo, sin malgastar munición. La forma más efectiva de hacerlo es dispararle un par de balazos a la zombie de enfrente y, luego, cuando haya caído al suelo, saltar abajo y correr en zigzag para esquivar al resto del grupo. Sal por la puerta de atrás y te encontrarás de nuevo en las calles. Enseguida oirás un ruido especial: un grupo de zombies hambrientos se están zampando a un pobre desgraciado. Toda la vida pagando sus impuestos para esto. No te recrees con tan desagradable escena y corre directamente hasta el autobús.

Autobús 33 de Raccoon City

Una vez dentro del autobús, recoge la **Munición Pistola** que encontrarás entrando a la izquierda, y avanza enseguida hacia delante para aumentar tu perspectiva. Verás a una zombie que se arrastra por el suelo, delante de ti. Por desgracia, no puedes esquivarla, así que pon fin a su sufrimiento y vacíale un par de balas en la cabeza. Justo después tendrás que despachar a otro tipo andrajoso antes de poder salir del vehículo. Al salir del bus por la puerta delantera, te hallarás en otra zona de las calles. Esta



área está plagada de zombies y no tiene ningún sentido que intentes liquidarlos a todos, porque son realmente demasiados. Aplica nuestra querida táctica evasiva del zigzag y esquiva al próximo grupo que te encuentres. Sal por la puerta del fondo.

El Patio de la Comisaría

Esta sección está chupada. Tienes dos vías a escoger: o bien entras al parque y esquivas a dos zombies más lentos que un desfile de cojos, o bien caminas hasta el final y tomas el pasillo subterráneo que lleva al otro lado. Las dos rutas conducen igualmente hasta la Entrada de la Comisaría, así que ve por la que más rabia te dé.

SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA



Entrada Principal 1F

Ahora te encuentras en el meollo del juego. Dentro de la comisaría es donde tiene lugar la principal dosis de acción. Lo primero que debes hacer es ir hacia delante y entrar por la puerta que hay a la izquierda (de momento tampoco puedes entrar por ninguna de las otras puertas). Aquí es donde te tropezarás con el segundo superviviente: un joven policía con las horas contadas.



Después de una breve charla, te dará la Tarjeta Llave Azul y te echará de la habitación. Dirígete hasta el ordenador del Vestíbulo de la Entrada y utiliza esta llave para abrir las dos otras puertas. Cerca del ordenador hay una máquina de escribir y una **Cinta de Tinta,** así que guarda aquí, si quieres, antes de continuar. Una vez abiertas las puertas, entra en la primera de la izquierda.

Sala de Espera

Entrando en la habitación, a la izquierda, verás un baúl. Almacena allí los ítems que te sobren, como el **Cuchillo** y la **Cinta de Tinta.** En la esquina del fondo hay una mesita. Utiliza tu **Ganzúa** para abrir el cajón y hacerte con el primer **Spray 1 Auxilios** que hay dentro. Guárdalo en el baúl y, para acabar, antes de abandonar la estancia, acércate al banco y recoge la nota. Éste es el primero de los diversos informes que hallarás a lo largo del juego, así que archívalo porque puede servirte como referencia en el futuro.

Pasillo del Ala Oeste

¡Agárrate que vienen curvas! Éste es uno de los momentos más escalofriantes de Resident Evil 2! Continúa hacia delante hasta encontrarte un guardia decapitado. Regístralo para conseguir la **Munición Pistola** que lleva encima. Luego ármate con la Ballesta y avanza hasta el charco de sangre. Cuando te agaches para examinarlo, la acción cambiará a una secuencia de vídeo que te presentará el primer elemento terrorífico del juego: el Licker. Este engendro se desprenderá del techo y empezará a fustigarte con su lengua puntiaguda. Apunta hacia abajo y dispara unos cuantas flechas cuando se encuentre cerca de ti. Por suerte, tu Ballesta puede más que este bicho nauseabundo. Cuando te hayas deshecho de él, sigue hacia delante y recoge la **Hierba Verde.**



Sala de Instrucciones

Aquí es donde el calvo ese de Canción Triste de Hill Street, después de todo el rollo, dice aquello de: «y tened cuidado ahí afuera». Esto... bueno. De momento, todavía no puedes hacer nada en esta habitación, pero igualmente te explicamos de que va la cosa. El objetivo será encontrar un Encendedor y traerlo a esta sala. Luego, tendrás que entrar en la habitación anexa del fondo y encender la chimenea con él. En cuanto empiece a arder, aparecerá un agujero en el cuadro que hay encima de la chimenea y caerá una Joya Roja (necesitarás dos de ellas para resolver un puzzle que hay más adelante). Pero como aún no puedes hacer nada de esto, recoge la nota y andando.

Escaleras del Ala Oeste

Este trozo te lo vas a tener que currar. Cuando dejes el Pasillo del Ala Oeste y salgas a esta sección, te encontrarás con varios zombies esperándote a ambos lados. Primero, líbrate de la hembra que tienes a la derecha y, luego, retrocede hasta donde ella estaba para conseguir una buena distancia de tiro contra los tíos que se te vienen encima. Cuando hayas acabado con todos, gira la esquina y recoge las dos **Hierbas Verdes** que hay debajo de las escaleras antes de entrar al Cuarto Oscuro. Recoge la **Cinta de Tinta** que hay sobre el escritorio y guarda el juego si quieres. Luego, guarda la Cinta y las Hierbas en el baúl y hazte con la **Munición Pistola** que hay en uno de los cajones del archivador. En un extremo de esta habitación se encuentra la Sala Oscura, donde podrás revelar cualquier Película que te encuentres durante tu camino; eso sí, las fotos no son nada del otro mundo. Cuando hayas hecho todo lo que tienes que hacer en esta habitación, sal por la puerta y sube por las escaleras de madera.

NOTA: En una de las esquinas de esta «Sala de Grabación», hay un armario que sólo se abre con una Llave Especial. Consulta la sección Secretos en la página 76 para descubrir cómo se abre y, lo que es más importante, ¡qué es lo que encontrarás dentro!

Vestíbulo de las Estatuas 2F

Aquí es donde te vas a encontrar con el primer «puzzle» del juego. El tema consiste en colocar dos de las estatuas en su posición correcta. Estas dos estatuas, adyacentes a la estatua principal del centro, miran hacia fuera y son de color cobrizo. Por un lado, verás que, en cada una de las dos paredes laterales, hay una especie de placa en posición vertical y un zócalo, abajo, que se distingue del resto del suelo. Tienes que empujar cada una de las dos estatuas hasta el zócalo que les queda más lejos respectivamente. Es decir, debes situar cada una de ellas sobre el zócalo de la pared contraria, apoyando la parte posterior de las dos estatuas contra la placa, de manera que ambas acaben mirando a la estatua central. Si te encallas, en la estatua central tienes una pista de cómo resolverlo, pero no deberías perder mucho tiempo con esto. Una vez hayas colocado las estatuas correctamente, la **Joya Roja** se desprenderá de la estatua central. Recógela y añádela a tu inventario. Una vez que tengas la joya en tu poder, abandona el lugar por la puerta que encontrarás al final de la Sala de las Estatuas.

Oficina S.T.A.R.S.

En el pasillo donde te encuentras ahora, la única puerta por la que puedes entrar es la que corresponde a la oficina del equipo



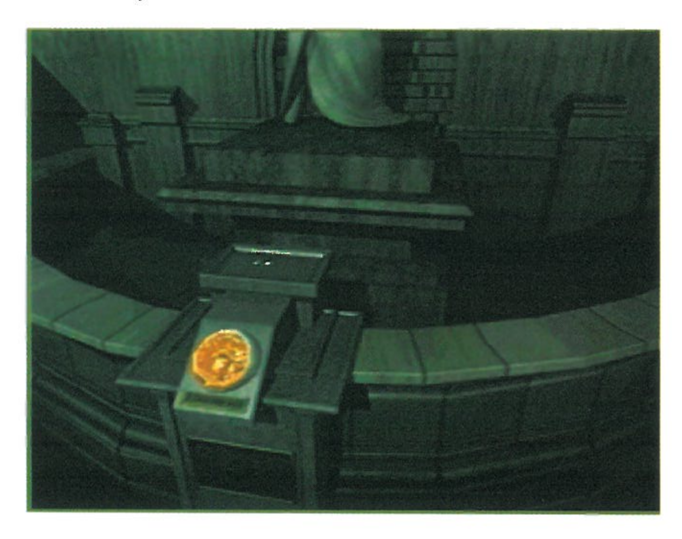
S.T.A.R.S. ¡Aquí te vas a poner las botas! Primero, ve al armario que hay cerca de la puerta, entrando a la derecha. Dentro encontrarás un **Lanzagranadas** que te va a venir de perlas.

A continuación, acércate a las mesas de escritorio del centro. Una de ellas es la de Chris y, encima, está su diario. Recógelo, porque contiene información vital sobre su paradero. Debajo del diario se encuentra la **Medalla Unicornio;** recógela también y llévala a mano porque pronto la vas a necesitar.

Antes de salir de la oficina, acércate al cartel del S.T.A.R.S. que hay en la pared del fondo y busca la **Munición Pistola** que se esconde debajo de él. Ahora, justo cuando vayas a salir, la máquina de fax se pondrá en marcha y recibirás una notificación. Recógela y léela antes de marchar.

Entrada Principal 1F (cont.)

Ahora que ya tienes la Medalla Unicornio, vuelve por donde has venido y dirígete de nuevo hasta la entrada principal. Sin duda, observarás que la presencia de ultratumba ha ido proliferando en la comisaría. Esto resulta más que evidente en el pasillo que conduce de vuelta a la sala de reuniones. El inepto que se dedicó a cubrir las ventanas habría hecho mejor dedicándose al macramé. Apártate de ellas porque, gracias a ese trabajo tan bien acabado, los zombies pueden meter los brazos e hincarte las zarpas. Tampoco hace falta que te pongas histérico. Lo único que tienes que hacer es pasar pegado a la pared contraria (coserlos a balazos es opcional). Cuando llegues al Vestíbulo de la Entrada, ve a la fuente y utiliza la Medalla Unicornio. La acción cambiará a

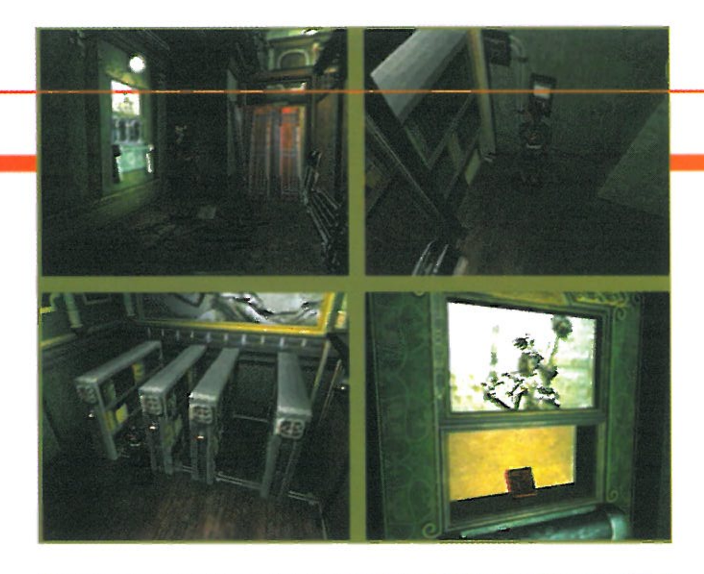



PLANET
STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL


PLANET
STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL


Resident Evil 2


Resident Evil 2
© Capcom Co.Ltd. 1998. Todos los derechos reservados. Resident Evil es una marca registrada de Capcom Co. Ltd. Capcom es una marca registrada de Capcom Co. Ltd. Todos los derechos reservados.





una escena en la que se ve cómo la estatua se desplaza y cae una llave de la jarra. Recógela. Ya tienes la **Llave Comisaría** (con forma de Pica).

Llegados a este punto, puedes hacer dos cosas: o bien vas a explorar por la otra puerta cuya cerradura electrónica también abriste con el ordenador, o bien continúas más allá de la Oficina del equipo S.T.A.R.S. Para la progresión del juego en general, es mucho más rápido que pases directamente a la segunda opción.

Sala de Archivos

Antes no tenías acceso a esta área, pero ahora, con la Llave Comisaría (con forma de Pica), ya puedes abrir la puerta. Puedes entrar en esta habitación por la puerta del pasillo donde te encontraste con el primer Licker. Dentro, hallarás estanterías repletas de archivos y un par de prácticos ítems. Ve detrás de la estantería grande y empuja la escalerilla hasta el armario del final. Súbete y recoge la **Manivela** que hay en lo alto.

También cerca de este mismo armario, está escondida una nota que contiene algunas pistas que pueden serte de utilidad más adelante. Para acabar, antes de abandonar la Sala de Archivos, registra a fondo el armario que se encuentra cerca de la entrada. Allí podrás incorporar a tu inventario una nueva y útil **Cinta de Tinta.**

Salón 2F

Al final del mismo corredor en el que se encuentra la Oficina del equipo S.T.A.R.S., hay otra puerta. Ábrela con la Llave Comisaría. Pero, antes, la acción cambiará a una secuencia en la que una pequeña niñita se ve perseguida por un zombie malvado. Más tarde, la conocerás como es debido pero, por ahora, cárgate al zombie y entra por esa puerta. Dentro del Salón 2F, reencontrarás a Leon. Después de la charla, te dará una radio para que podáis manteneros en contacto. A continuación, ve hasta el final del corredor y recoge la **Munición Pistola** que hay dentro de la taquilla del conserje. Retorna al punto donde has encontrado a Leon y continúa por el pasillo de la mesita. Si abres su cajón con tu Ganzúa, podrás hacerte también con unos cuantos **Cartuchos Llamas.** Por último, entra por la puerta que hay al lado.

La Biblioteca

Aquí es donde Claire tendrá que resolver su segundo rompecabezas. Sube por las escaleras que hay entrando a un lado y recorre el nivel superior. Por ahora, ignora la puerta que hay aquí y ve hacia el otro lado. Cerca del final, el suelo cederá y caerás en una zona secreta, dentro del área principal de la Biblioteca. Ve para delante y pulsa el interruptor. Esto hará que la última estantería de libros se desplace, permitiéndote salir de esta habitación secreta. Ahora, acércate a las dos primeras estanterías y pulsa los botones que hay en cada una de ellas: seleccionando hacia la derecha en ambos casos. Esto revelará la **Piedra Serpiente** que se oculta bajo el cuadro que hay en el área secreta de la que justo acabas de salir. Así que ve a por ella antes de irte. También tienes una **Hierba Roja** cerca de la otra puerta de la Biblioteca. Abandona la zona por esta otra puerta.

Vestíbulo Principal 2F

Al salir de la Biblioteca, te encontrarás en esta área: el segundo nivel del Vestíbulo de la Entrada Principal. Aquí tendrás que encargarte de cuatro zombies, así que manténte en guardia. Dirígete hacia el fondo pero párate un momento para activar la escalera de emergencia que se encuentra a medio camino. Esto te proporcionará un acceso fácil y rápido hasta la Entrada Principal cuando te haga falta bajar hasta ella.

Sala de Espera 2F

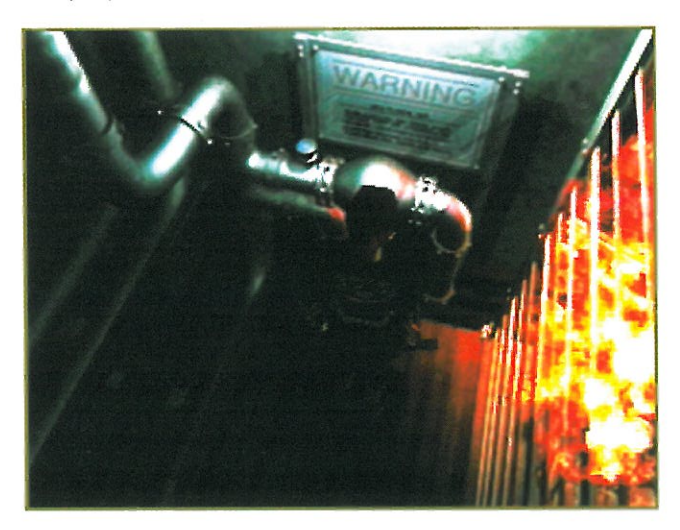
Ahora sí, continúa hasta el final del pasillo de este nivel superior y hallarás la puerta que te conducirá a esta habitación. Dentro, podrás guardar algunos ítems como la Manivela y la Piedra Serpiente, que ya utilizarás más adelante. Si quieres, también puedes guardar la partida y, además, recoger nuevos ítems. El más importante es el **Encendedor.** Está en la silla. Encima del escritorio también tienes una **Cinta de Tinta** y el **Diario A del Secretario.**

Pasillo 2F

Al salir de la Sala de Espera 2F, darás a este corredor en el que te encontrarás con unos zombies ardiendo y un helicóptero hecho trizas. Las llamas hacen que resulte muy difícil acercarse ahora, así que no hagas nada (aparte de encargarte de los zombies). Gira a la derecha y cruza por la puerta hasta el Pasillo de los Cuervos.

Corredor de los Cuervos

Este trozo te pone los pelos de punta. Hay un silencio espectral que sólo perturban los estridentes graznidos de los pájaros que habitan el lugar. Vete derechito hasta el la puerta del fondo y quita el cerrojo sin cruzar por ella (esto también te supondrá un atajo con el que siempre puedes contar). Continúa por el corredor, pasa al lado del cadáver, gira la esquina y ve hacia la puerta del fondo. A esta altura, una bandada de pajarracos atravesarán las ventanas e intentarán atacarte. Si quieres, puedes quedarte a practicar el tiro al blanco, pero es mucho más sencillo salir por piernas.



Área Exterior nº1

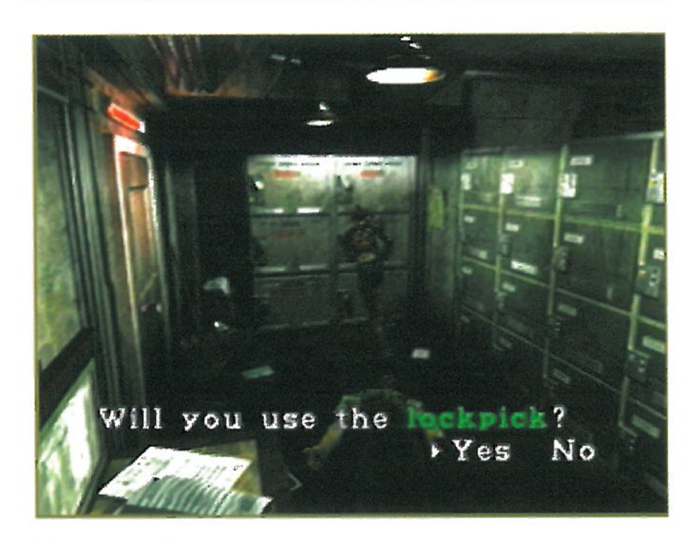
Ahora te encuentras en el tejado de la comisaría. Puedes identificarlo perfectamente: ¡hay un helicóptero ardiendo en la esquina! De momento, pasa de él y dirígete a las escaleras que te conducirán abajo. Al final hay un puñado de muertos vivientes; esquívalos y cruza por la próxima puerta que conduce hasta la cabina. Dentro encontrarás varios ítems, incluyendo una **Cinta de Tinta,** otra **Ballesta** y, lo más importante, la **Manivela Válvula.** Recógelo todo y vuelve a salir por donde has entrado. No, repetimos, NO abras la otra puerta que hay al final porque: a) Tampoco vas a poder cruzarla, y b) Lo único que vas a conseguir es que se cuelen dos zombies más en la zona. Vuelve a esquivar a



ese hatajo de inútiles de antes, y sube de vuelta por las escaleras. Ahora localiza la válvula del agua que está situada en el pasillo que hay cerca del helicóptero ardiendo en el tejado. Utiliza la Manivela Válvula para que empiece a caer agua del tanque que hay encima; esto sofocará las llamas. Antes de volver a entrar en el Corredor de los Cuervos, inspecciona el helicóptero y recoge la Munición Pistola.



NOTA: Llegados a este punto, no sería mala idea que utilizaras la escalera de emergencia que has dejado preparada antes, en el Vestíbulo Principal 2F, para bajar hasta la Sala de Instrucciones. Ahora que ya tienes el Encendedor, deberías encender la chimenea para hacerte con la segunda Joya Roja. Como ya habrás conseguido las dos joyas, vuelve al pasillo donde se encuentra el morro del helicóptero y entra por aquella puerta que estaba bloqueada por las llamas.



Almacén

Coloca las dos Joyas Rojas en los relieves que hay a ambos lados de la estatua principal para conseguir un trozo de la **Piedra Azul.** Además, a la izquierda de la estatua hay una nueva **Llave Comisaría** (con forma de Diamantes), así que no te olvides de recogerla antes de salir.



Almacén de Armas nº1

Con esta Llave Comisaría en tu poder, retrocede por la Biblioteca y baja por las escaleras que hay pasadas las estatuas, hasta el área del Cuarto Oscuro. Ahora, tuerce la esquina y abre, con la Llave Comisaría, la puerta que hay al final de todo: accederás al Almacén de Armas. Ésta es una habitación bastante cerrada y, como tendrás que despachar a buen número de zombies dentro, mejor será que lleves un arma potente, como la Ballesta. Cuidado, porque algunos se esconden detrás de las estanterías metálicas. Cuando hayas acabado con los seis, ya puedes dedicarte a registrar la zona. En un rincón encontrarás **Flechas Ballesta** y una **Película** (que, si te apetece, puedes llevar a revelar al Cuarto Oscuro). A continuación, abre los cajones metálicos que hay al fondo a la izquierda con tu Ganzúa. Dentro encontrarás el Explosivo, un ítem realmente imprescindible. Cuando hayas acabado, sal por la otra puerta que hay al lado de estos cajones.

Oficina del Ala Oeste

¿Te acuerdas de aquel agente de policía tan agradable (lo de agradable es un decir), que te encontraste justo después de llegar a la comisaría? Pues bien, ésta era su oficina. Y ahora todo está muy silencioso... ¡Demasiado! Entra dentro de la pequeña oficina anexa y ahí estará él. El tío se convertirá en un andrajo viviente delante de tus propias narices. Es una verdadera lástima, pero no tendrás más remedio que poner fin a su nuevo estilo de vida. Dentro de esta misma sala está el **Detonador** que más adelante necesitarás para combinar con el Explosivo. Así que recógelo y, luego, registra la oficina principal. Encontrarás una **Hierba Verde,** una nota para Leon y **Munición Pistola** dentro del armario donde se encontraba el infortunado agente la primera vez que lo viste. Ahora, abre la puerta que hay junto al armario y retorna a la Entrada Principal.

Ala Este

Desde el Vestíbulo de la Entrada Principal, dirígete hacia la segunda puerta que se abrió electrónicamente a través del ordenador. Entra y prepárate para la acción. Dentro te esperan un montón de zombies, así que ármate con algo efectivo contra manifestaciones como, por ejemplo, la Ballesta. Si te hieren, más allá en el corredor tienes un par de **Hierbas Verdes** para curarte. Cuando hayas despejado el paso de inmundicias, entra por la doble puerta azul.

Oficina del Ala Este

Aquí también tendrás que despachar unos cuantos zombies, pero esta vez tu fiel pistola te servirá a las mil maravillas. Dirígete al pequeño despacho que hay al final de todo y sitúate delante de la



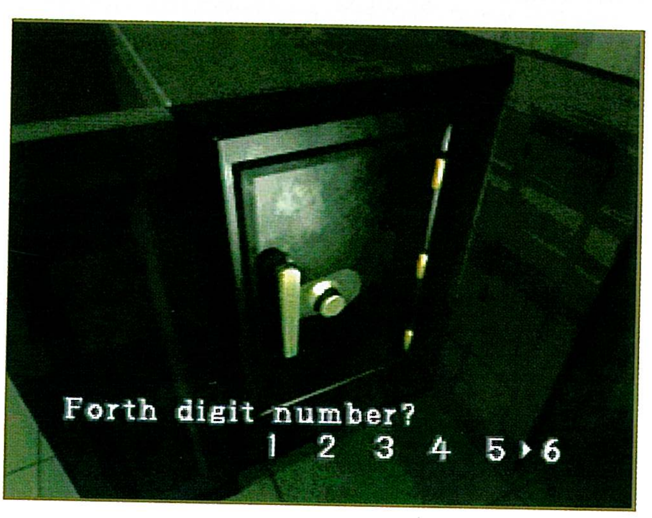
caja fuerte que encontrarás en la esquina. Introduce el código «2-2-3-6» para abrirla. Dentro hallarás **Cartuchos Ácido** y un **Mapa de la Comisaría.** Retorna a la oficina e inspecciona el pequeño escritorio que hay en medio de la misma. Tienes que encontrar una **Cinta de Tinta.** Luego, cruza por la puerta abierta que hay al fondo y registra el cadáver del poli para hacerte con su **Munición Pistola.** Después, vuelve a salir por la doble puerta azul, gira a la derecha y tuerce la esquina para llegar hasta la siguiente puerta.

Pasillo del Ala Este

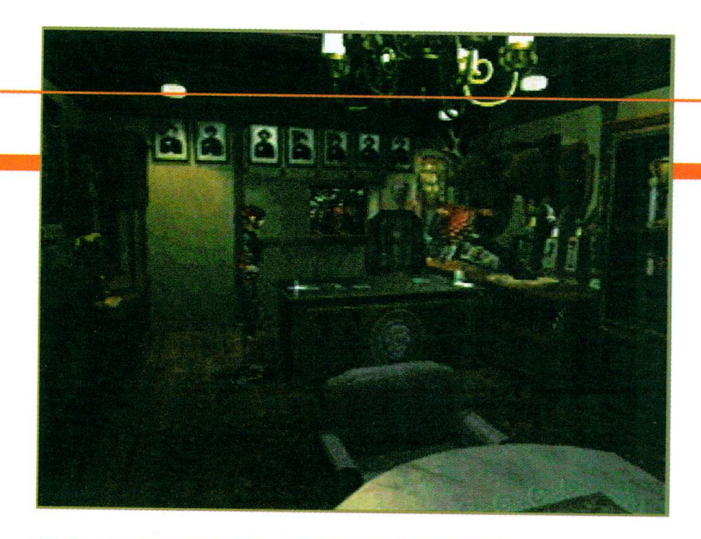
Equípate con tu fiel pistola y deshazte de los zombies. Sigue el corredor y utiliza la Llave Comisaría para entrar por la puerta que hay justo enfrente.

Sala de Interrogatorios

Recoge el **Cable** que está encima de la mesa y acércate a las estanterías de la esquina. En ellas encontrarás la **Piedra Águila;** recógela y prepara el armamento pesado. En cuanto te acerques al espejo doble, un nauseabundo Licker lo atravesará y te atacará. Abandona la estancia. Saldrás de nuevo al Pasillo del Ala Este. Si necesitas **Munición Pistola,** entra en la sala de interrogatorios contigua. También puedes recoger la **Hierba Roja** que hay en pasillo. Como todavía no puedes entrar por las puertas verdes, ya puedes abandonar el área.

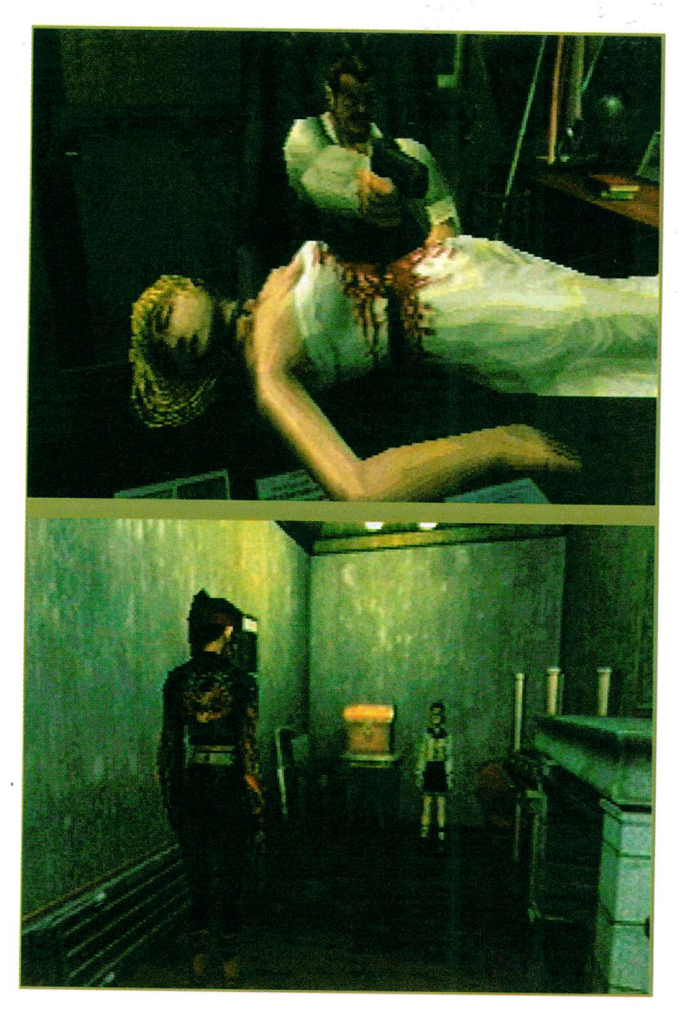






Oficina del Jefe de Policía

Ahora tendrías que volver al Corredor 2F. Es allí donde asomaba el morro del helicóptero siniestrado. La mejor ruta consiste en volver por donde has venido y cortar camino por la Oficina del Ala Este. Pasa por la puerta abierta del fondo y cruza por la puerta que hay al lado del policia muerto. Sube las escalerillas metálicas exteriores hasta la primera planta. Entrarás en el Corredor de los Cuervos. Dirígete a la puerta que hay frente a ti y ábrela para acceder al Corredor 2F.



NOTA: Asegúrate de que llevas encima el Detonador y el Explosivo. Necesitan combinarse desde el inventario, pero, si quieres, esto puedes hacerlo antes para ahorrar espacio. Si no llevas estos dos ítems contigo, ve a la Sala de Espera 2F que hay en este mismo corredor y agárralos.

Bien, ahora que ya tienes la bomba montada, colócala cerca de los restos del helicóptero y sal corriendo para ponerte a cubierto (ten en cuenta que tendrás que ir buscando el punto exacto donde tienes que colocar la bomba, así que no te rindas). Ahora, pasa a través del boquete que se ha abierto en la pared, corre por el pasillo y entra en la habitación del final. Ésta es la Oficina de Irons, el jefe de policía. Acércate al cadáver que yace sobre el escritorio; Irons se presentará todo compungido y te explicará qué ha pasado. Cuando el jefe termine de hablar, lárgate por la otra puerta.

Sala de Taxidermia

Ahora te hallarás en otro corredor decorado con un enorme tigre disecado. Aquí no hay nada que hacer, así que sigue el pasillo y cruza por la siguiente puerta. Ésta es la Sala de Taxidermia del Jefe (está llena de potes de conserva). Al entrar oirás unos pasos extraños. Pasa a la siguiente habitación, que se encuentra a oscuras, y dale al interruptor de la pared. Se encenderá la luz y por fin conocerás a la pequeña niñita que salvaste antes: Sherry Birkin. Charla un poco con ella para que se tranquilice y, después, regresa a la Oficina del Jefe. Irons se ha largado, pero te ha dejado la **Llave Comisaría** (con forma de Corazón) y su **Diario.** Recógelo todo y abandona la estancia.

Corredor Nordeste

Ya con la Llave Comisaría en tu poder, regresa por el Corredor de los Cuervos y sal directamente por la primera puerta, que conduce a las escaleras de fuera. Baja y entra por la puerta de abajo para volver al área de la Oficina Este. Sin abandonar el corredor donde está el fiambre, dirígete hasta la puerta del fondo. Ahora, con la Llave Comisaria (con forma de Corazón), podrás entrar. Al lado de la puerta te encontrarás **Hierba Verde.** Si tienes el Cable a mano, utilízalo en la caja de circuitos que hay en la pared del fondo, cerca de las ventanas rotas. Esto hará que bajen

unas persianas metálicas que impedirán que los zombies entren por ahí. Ahora ya puedes bajar por las escaleras de piedra hasta el área del sótano.

SECCIÓN 3: EL SÓTANO

Pasillo del Sótano

Esto está lleno de perros salvajes, así que no corras, camina hacia delante hasta que el primer chucho se acerque a husmearte. Prepara tu Lanzagranadas y dispárale desde cerca. Ahora las cosas se van a poner un poco más chungas. Sigue adelante hasta que llegues a un cruce de corredores. Dos chuchos te están esperando para atacarte a traición (uno a cada lado), así que ojo al dato.

Área Exterior

Después de tumbar a estos perros salchicheros, gira a la izquierda y sigue el corredor hasta dar con la doble puerta metálica que hay al torcer la siguiente esquina. Crúzala y prepárate para otro episodio de acoso perruno. Luego saldrán dos chuchos desde



arriba cuando dobles la siguiente esquina. Es más seguro esquivarlos y escabullirte por la boca del pozo de inspección,



pero si no los matas hoy, los tendrás que matar mañana (como reza el dicho, más o menos).

Túneles Inferiores

Cuando llegues abajo, después de bajar por el agujero de inspección, encontrarás una sala para guardar justo enfrente a la izquierda. Es importante que entres dentro, incluso si no tienes intención de guardar, porque si no lo haces no te podrás encontrar con Sherry cuando salgas de allí. Después de una breve conversación entre los dos personajes, adquirirás el control temporal de la niñita.

Sherry, Misión 1

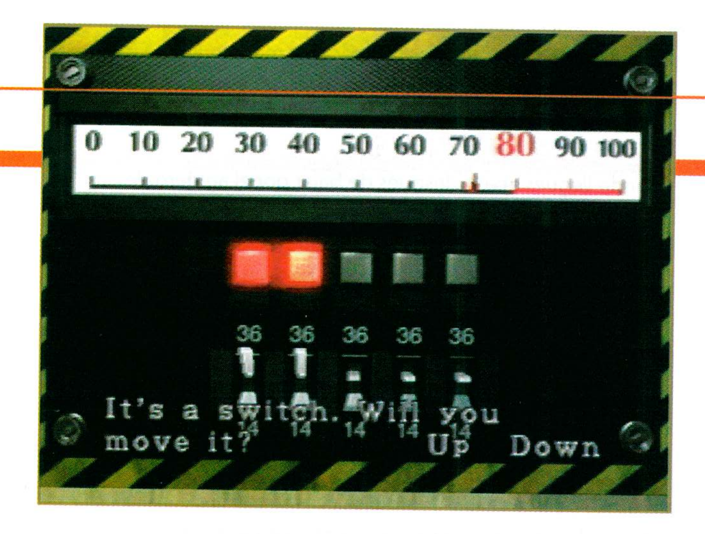
Armada con sólo un Spray 1 Auxilios, Sherry debe continuar sola en busca de una salida. Cuando se escape por la abertura en la pared, sube en el ascensor y prepárate para esquivar. Una vez arriba tendrás que zafarte de dos perros muy malos. La idea es que salgas de la sala a la que llegaste por el ascensor, gires inmediatamente a la derecha y corras hasta la puerta del fondo. Una vez en esta habitación, baja por los altos escalones que hay al lado del panel de control. Al final hay una serie de cajas que debes colocar en línea recta contra la pared del fondo. Un empujoncito por aquí, otro por allá y ya está. Luego vuelve a subir hasta el panel de control y dale al interruptor para que el área de las cajas se llene de agua. Ahora éstas te servirán de puente para acceder a las estanterías que hay al otro lado de la estancia. Allí encontrarás la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol). Recógela y, eso es todo, ya puedes marcharte.
Ahora, puedes pasar de todo y volver abajo en el ascensor, o bien, puedes arriesgar la piel y ayudar un poco más a Claire consiguiendo algunas **Granadas** para ella. Podrás encontrarlas saliendo de la habitación del agua a la derecha y continuando hasta la puerta que hay al fondo de la pasarela. Cuando te hayas hecho con todo, vuelve al ascensor y regresa para darle los ítems a Claire. Por desgracia, ahora Sherry no podrá volver a reunirse con su amiga, pero le pasará los ítems a través de la abertura en la pared. Desde aquí, Claire ya podrá continuar sola, por ahora.

Sala de Energía

Regresa al Pasillo del Sótano (donde te encontraste a los primeros perros) y entra por la segunda doble puerta que hay en este pasillo (ten cuidado porque, ahora, este corredor está lleno de esos babosos Lickers). Es la Sala de Energía. Dentro hallarás una **Hierba Verde** y un **Mapa del Sótano,** pero aquí el principal objetivo es que restaures el suministro de energía del Almacén de Armas que hay bajando por el corredor. Acércate al generador que está situado en la esquina y obsérvalo bien. Tendrás que pulsar los interruptores apropiados para conseguir restaurar la energía sin sobrecargar el sistema. Para ello, el indicador no debe sobrepasar los 100. Es muy fácil; sólo tienes que seleccionar Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba.

Sala de Autopsias

Abandona la Sala de Energía y vuelve por tus pasos por el pasadizo hasta dar con la primera puerta doble que antes pasaste. Entra por ella (necesitarás la Llave Comisaria). Es la



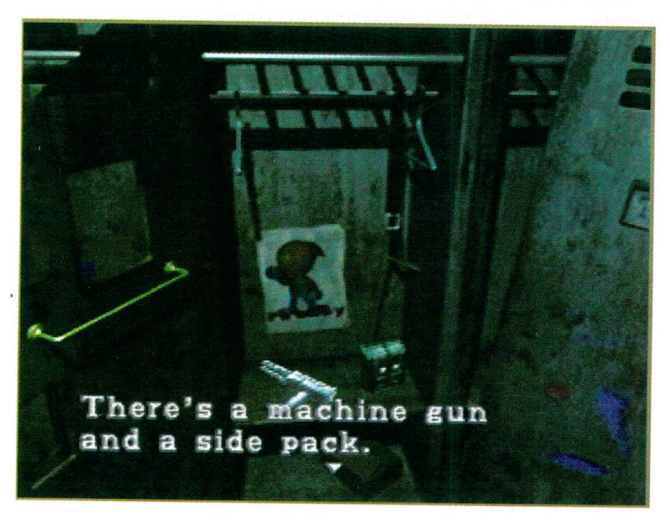
horripilante Sala de Autopsias. De momento, no te preocupes de los cuerpos, y ve hasta la esquina para recoger la **Llave Tarjeta Roja.** A partir de aquí las cosas ya son otro cantar. Sentimos tener que decírtelo, pero los cadáveres se levantarán e irán a por ti. ¡Qué la fuerza te acompañe!

Almacén de Armas nº2

Si no has perecido en el intento, abandona la Sala de Autopsias y sigue hasta la primera puerta de la derecha (pasada la Sala de Energía). Para poder entrar dentro, introduce la Tarjeta Llave Roja en el lector. Aquí encontrarás munición tanto para la Pistola como flechas para la Ballesta. Además, dentro del armario que hay al final de todo, hay una **Bandolera** y una **Ametralladora.** Es una pena, pero no podrás llevarte los dos ítems. Tendrás que escoger entre uno u otro. La Bandolera supone un par de espacios extra en tu inventario y la verdad es que te vendría muy bien llevártela ahora para almacenar todas esas Granadas que vas a ir encontrando por el camino. También puedes optar por llevarte la Ametralladora en vez de la Bandolera pero, si la dejas, Leon podrá usarla en su Misión 2. Tu decides. Ya puedes abandonar la sala y volver hacia arriba por las escaleras.

Sala del Guarda

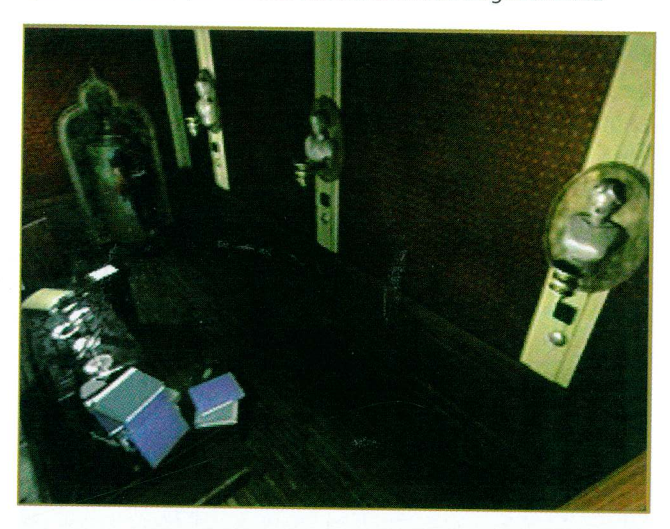
Como ahora ya tienes en tu poder la Llave Comisaría (con forma



de Trébol), podrás entrar en la habitación que hay en lo alto de las escaleras, a la derecha. Una vez dentro de la habitación, ve a por los **Cartuchos de Ácido** y el **Diario del Guarda.** Cuando lo tengas todo, ya puedes volver al Corredor.

Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste y vuelve hacia atrás, cruzando por la Oficina del Ala Este. Cruza por la puerta doble de color azul que hay al final de la Oficina Este y gira a la derecha. La idea es que vuelvas al área en la que se encuentra la Sala de Interrogatorios y entres, con ayuda de la Llave Comisaría, por la puerta verde situada al fondo de la habitación. Así darás con la Sala de Prensa. (Antes de entrar, asegúrate de que llevas el Encendedor).
En cuanto entres, lo más seguro es que te ataque un Licker, por lo que convendría que llevaras Cartuchos Ácido cargados en tu



Lanzagranadas. Ve detrás de la mesa de prensa que hay al final de la sala y utiliza tu mechero para encender la caldera de la esquina. Luego enciende las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: 12, 13, 11.
Al hacer esto, la **Rueda Dorada** se desprenderá del cuadro que está colgado al otro extremo de la habitación. Ve y recógela. Hazte también con la Película que está encima de la mesa, cerca del cuadro. Y lárgate que ya tardas.

NOTA: A estas alturas, asegúrate de que llevas contigo la Rueda Dorada y la Manivela.

La Torre del Reloj

Sube otra vez a la Biblioteca. Utiliza la escalera de emergencia que hay en el Vestíbulo Principal pero, ten cuidado, porque hay un Licker justo arriba (que también son ganas de tocar las narices). Sube por las escaleras de la Biblioteca y sigue el pasillo hasta dar con la puerta. Crúzala y sal de vuelta al segundo nivel del Vestíbulo principal. Si otro Licker te está esperando, conviértelo en carne picada. Sigue adelante y entra por la siguiente puerta, que da acceso al área de la Torre del Reloj. Pon la Manivela en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas escaleras secretas. Sube por ellas. Coloca la Rueda Dorada en la maquinaria del reloj y, luego, pulsa el interruptor. Se abrirá un

compartimento secreto en la pared. En su interior se encuentra la segunda mitad de la **Piedra Azul.** Con ella en tu poder, sal de la estancia. Incluye las otras piedras en tu inventario, combina las dos partes de la Piedra Azul y lleva las tres piedras a la Oficina del Jefe de Policía.

Oficina del Jefe de Policia (cont.)

Al llegar a la oficina del Jefe de policía, volverás a encontrarte con Sherry. Coloca todas las Piedras en la placa de la pared que hay tras el cuadro para que se abra un pasaje secreto. De momento, tendrás que dejar aquí a la niña y aventúrate sin compañía de nadie por el interior del pasadizo. Recoge la nota que hay tirada en el suelo y súbete al pequeño ascensor para descender al nivel inferior.

Sala de Taxidermia Inferior

Aquí volverás a ver a Irons. Éste hablará durante un rato y, entonces, empezará a ponerse raro. Delante de tus propias narices, un gorgojo demoníaco explotará en su interior y lo pondrá todo perdido de tripas. ¡Puaj! A lo mejor te conviene pausar el juego y buscar un Alka Seltzer para digerir tanta casquería; cuando te encuentres mejor, recoge el **Cartucho Ácido** que hay debajo de la mesa y baja por la escalera.

JEFE 1

¿Sabes el salpicaíllo que acabas de presenciar? Pues el bichejo que ha salido de dentro ahora se encuentra aquiiiiiií... Sólo que después de bajar a este nivel, el tío (por llamarle de algún modo) crece y se transforma en una enorme bestia salvaje y repulsiva que se arrastrará hacia ti. Por si esto fuera poco, de vez en cuando se parará un momento a vomitar más larvas viscosas. Si llevas la Ametralladora o el Lanzagranadas, la cosa no tiene mayor intríngulis; en dos palabras: dispara a quemarropa. Eso sí, también tendrás que ir apuntando a esos asquerosas babosas que intentarán subírsete a la chepa. Cuando papá se muera, se reducirá a una pasta viscosa y desaparecerá. ¡Chupado!
Una vez despachado el asunto, ve a por Sherry y vuelve de nuevo aquí. Avanza por la pasarela, tuerce a la izquierda y pulsa el botón que activará una escalera. Sube por ella.



Sherry, Misión 2

Poco después de subir, Sherry caerá por un desagüe, y deberás asumir de nuevo el control de la niña. Baja hasta el almacén inferior. Aquí no tendrás que hacer otra cosa que evitar a un asqueroso zombie. Corre, gira la esquina por detrás de las estanterías y escapa por el respiradero de la pared.
Te encontrarás en un largo túnel de aspecto frío y húmedo. Tienes que atravesarlo corriendo hasta salir al otro lado. Sin embargo, no es fácil, ya que dentro hay una plaga de insectos repelentes que se han encaprichado contigo. Por separado no son un gran problema, pero cuando si juntan más de cuatro te pueden dejar hecho un guiñapo. Lo mejor que puedes correr a toda pastilla. Una vez salgas al otro lado, recoge la **Medalla Lobo** del triturador de basuras y la acción retornará a Claire.

Sala de Control 1

Ahora es todo recto. Dirígete a la sala de control y recoge las dos **Hierbas Azules** en el camino. Esta habitación contiene **Munición Pistola** y un **Spray 1 Auxilios.** Además, puedes guardar si quieres. La munición está dentro de una bolsa, encima de la





mesa. No olvides recoger también la nota que hay al lado. Entra por la puerta cerrada que hallarás a la derecha del ascensor y saldrás a la habitación donde Sherry acaba de estar. Aquí dentro encontrarás **Granadas** y **Flechas Ballesta.** Luego vuelve arriba vía escalera. Antes de abandonar la sala de control, asegúrate de que llevas la Manivela Válvula y algo de armamento pesado. Luego, desciende por el ascensor.

Piscina

¡Más bajo ya no podemos caer! Una sucia cloaca infestada de arañas gigantes. Estas bichejas, aparte de no haberse depilado en la vida, son un verdadero problema. Las tías te atacan desde arriba y antes de que puedas darte cuenta ya te han atiborrado de veneno. En la primera área tienes cuatro.

En cuanto entres, gira a la izquierda y pasa por primer hueco que veas. Dentro encontrarás un par de cuerpos que debes registrar para conseguir **Cartuchos Llamas.** A continuación, sigue por el pasadizo, gira a la izquierda y entra por la puerta de barrotes. Después de deshacerte de las otras dos arañas, continúa y gira a la izquierda para entrar por el siguiente hueco y salir.

Si esas víboras arácnidas te han envenenado, puedes utilizar las Hierbas Azules inagotables que hay aquí. Ahora ve hacia el panel de la pared y utiliza la Manivela Válvula para hacer descender el puente metálico y así pasar sobre los vertidos tóxicos. Cuando llegues al otro lado del puente inserta la Manivela Válvula en el siguiente panel, recoge las **Hierbas Verdes** y los **Cartuchos Llamas.** Si lo deseas, recoge la **Cinta de Tinta** y guarda la partida. Luego, sal por la próxima puerta y enfréntate al Jefe 2.

JEFE 2

Ahora te encontrarás en un largo pasadizo. Síguelo y gira la esquina. En el camino, párate a observar la luz amarilla que hay en la pared izquierda. Se trata de un cilindro de gas de alta presión. Verás que el cilindro puede extraerse en caso de emergencia (¡y te aseguramos que pronto va a haber una emergencia como la copa de un pino!). Ahora, sigue adelante hasta que des con la entrada de la trituradora de basura situada al final de todo. A lo lejos podrás ver a Sherry, pero antes de que puedas llegar a ella, un enorme cocodrilo surgirá de la basura y te atacará.

Sal corriendo por el pasadizo. El bicho te perseguirá. Cuando llegues al depósito de oxígeno, vuelve a examinarlo y pulsa × para que caiga una bombona al suelo. Éste la atrapará y proseguirá con la persecución (es de ideas fijas, el animalito). Aquí es donde viene lo bueno: dispárale al cocodrilo para que explote la bomba de oxígeno: su cabeza reventará de lo lindo. Ahora ya puedes volver a la trituradora de basura. Utiliza el panel de la pared para abrir la puerta de emergencia que se ha cerrado y rescata a la pobre Sherry (fíjate en la babosa que sale disparada al acercarte; pues sí... ¡ha sido infectada!). Ahora ábrete paso entre la basura pestilente y sube por la escalerilla que hay al otro lado, no sin antes recoger la Medalla Lobo que la niña llevaba consigo.

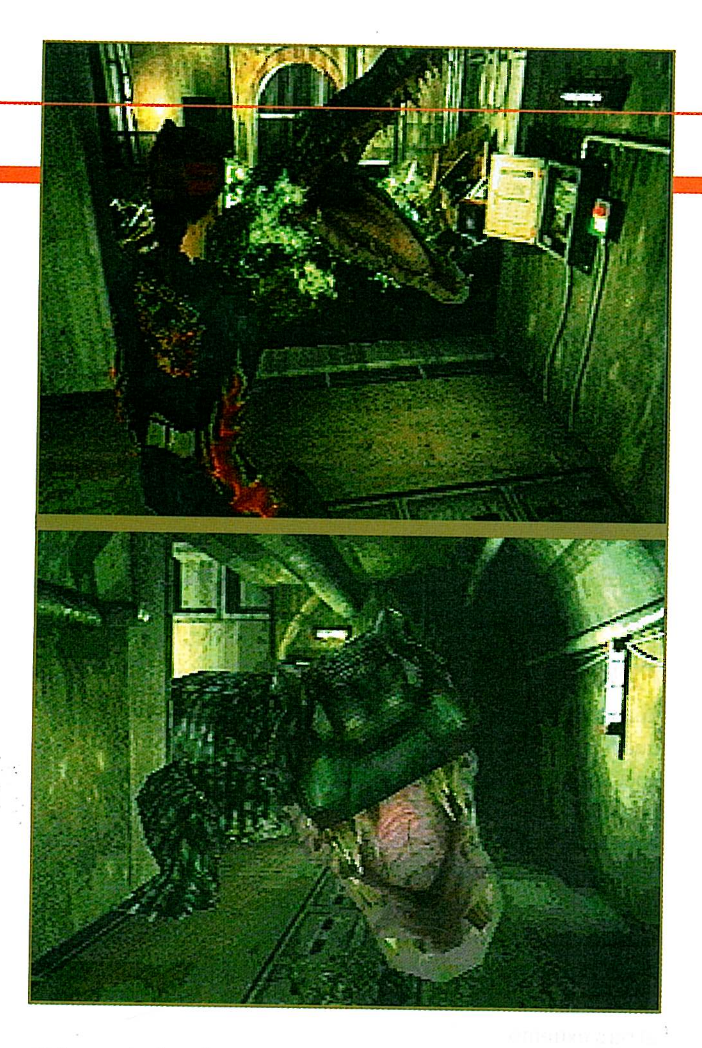
NOTA: Hay otro método para acabar con el reptil, pero es más complicado. Consiste en dispararle sin cesar mientras éste te persigue por el pasadizo, y, entonces, esperar a que la perspectiva cambie por última vez (cuando estás justo contra la puerta por la que entraste al pasadizo) antes de asestarle el tiro de gracia.

Triturador de Basura Superior

Al llegar a esta zona, sube por la pasarela hasta el área de control y registra el cadáver para obtener la **Medalla de Águila.** Luego, recoge la nota que se encuentra a su lado y dirígete a la caja del regulador que hay debajo del ventilador de la esquina. Abre el pasaje secreto que lleva de vuelta al área de aguas residuales. En esta área, cárgate a los zombies y coloca la Medalla de Águila, junto con la del Lobo, en la caja de control que hay cerca del salto de agua; esto revelará una vía de salida.

NOTA: Si has llegado hasta aquí por el túnel de ventilación, te esperan unos cuantos zombies. Si, por el contrario, viniste por el pasillo del cocodrilo, no vas a encontrar enemigos.



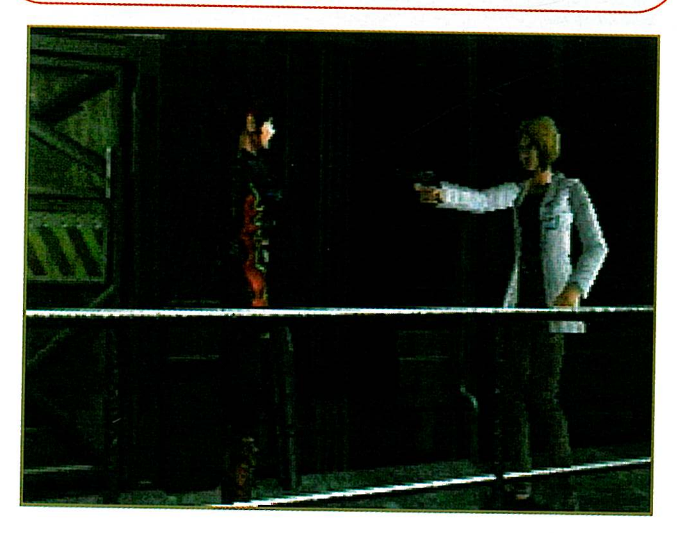


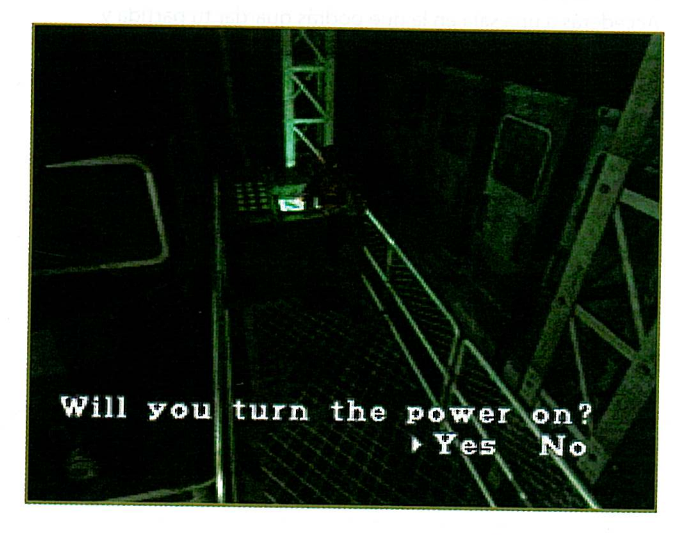
Estación del Teleférico

Ahora darás a un pasadizo destartalado. Avanza hasta la puerta del fondo y entra en la Estación Central del Teleférico. Justo enfrente hay unas estanterías para almacenar objetos.

NOTA: Si te has deshecho del cocodrilo siguiendo el método más complicado, aquí encontrarás algo de Munición Pistola y Cartuchos de Fuego. Si, en cambio, has utilizado la vía drástica, no encontrarás nada.

Dirígete a la derecha de la Estación del Teleférico y acércate al panel de control. Allí deberás pulsar el interruptor para activar el sistema. Cuando haya descendido el vagón, ve hasta al otro lado para entrar en él. Si a estas alturas te preguntas dónde demonios se ha metido esa chiquilla, encontrarás la respuesta cuando te dispongas a subir a bordo, porque entonces Sherry reaparecerá en escena y te volverá a acompañar hacia una nueva sección de este vasto escenario. Prepárate para tu viaje a la terrorífica área del Laboratorio.





SECCIÓN 3: EL LABORATORIO



Fábrica Abandonada

Cuando llegues a tu siguiente destinación, lo primero que tienes que hacer es localizar la **Llave Caja Armas.** Dicha llave se encuentra en el suelo, justo al lado del Lanzabengalas que hay a la izquierda de Claire. Para encontrarla, puedes lanzar una bengala si es que llevas encima el Encendedor. Esta acción iluminará el tunel y podrás detectar la posición de la llave por su reflejo. si no tienes el Encendedor a mano, no te preocupes: también puedes hacerte con la Llave Caja Armas tanteando el suelo. El único inconveniente es que probablemente te tome más tiempo encontrarla. Una vez en tu poder, abre la puerta que hay al otro extremo.

Saldrás a un grupo de pasillos infestado de zombies, así que prepara la Pistola. Si giras saliendo del primer pasillo a la izquierda y tuerces por la siguiente esquina, encontrarás un cadáver; regístralo y conseguirás el **Lanzadescargas,** una nueva arma especial. Ahora ve hacia la puerta que hay al final del último pasillo. Aquí tendrás que vértelas con otra buena tanda de muertos vivientes. Si te interesa, saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de **Hierbas Verdes.** Si no, gira a la izquierda y sube por las escaleras.

Accederás a una sala en la que podrás guardar tu partida y abastecerte con un buen número de ítems. Recógelos todos, incluyendo los **Cartuchos Llamas,** las **Granadas** y un **Spray 1 Auxilios.** Después, lárgate por la puerta.

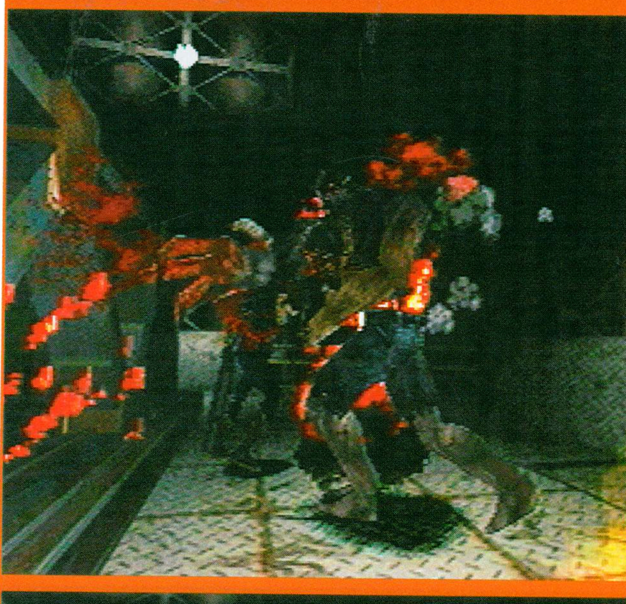
Plataforma Elevadora

Justo al entrar, gira a la izquierda y busca en los barriles que hay al final. Encontrarás **Munición Pistola.** Luego, acércate a la locomotora y entra dentro. Dentro hay algunos **Cartuchos Llamas** y la **Llave Panel Control** que necesitas para poner la plataforma en marcha. Pon la llave en el panel que hay justo fuera de la locomotora y prepárate para tu encuentro con el Jefe 3.

NOTA: Quizás convendría que, antes de accionar los controles, guardaras el juego y te hicieras con un armamento consistente, como el Lanzagranadas.

JEFE 3

A estas alturas ya sabes quien es Annette Birkin: nada menos que la mamá de Sherry. Pues bien, ahora prepárate para conocer a William, que es a Annette lo que el Lucas a la Barbie, pero en mutante. Al descender la plataforma hacia el área del Laboratorio, William aparecerá y tendrás que enfrentarte a él... o, mejor dicho, a eso en lo que se ha convertido. Al igual que con los demás jefes, lo mejor es dispararle sin cesar, pero ten cuidado porque tiene una garra que no veas. Evita que te acorrale en una esquina, porque si lo consigue te va a dejar hecho un guiñapo. La mejor estrategia es que te mantengas en movimiento y le vayas disparando siempre que se te ponga a huevo. Al final, cuando ya esté casi acabado, alzará los brazos y empezará a moverse más despacio. Espera hasta que vuelva a bajar los brazos antes de pegarle un último tiro. Una vez despachada la faena, la plataforma se detendrá al llegar al último nivel inferior y Claire automáticamente llevará a Sherry a la Sala de Seguridad.





Sala de Seguridad

Después de una emotiva escena con Sherry, recoge los diversos ítems que te aguardan en esta sala, incluyendo **Cartuchos Ácido** y **Cartuchos Llamas,** más una **Cinta de Tinta** y una **Hierba Verde.** Ahora, abandona la habitación, sigue el pasillo que hay al otro lado y cruza por la puerta situada al fondo.

Sala Helada

Ahora te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y entra en el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la **Caja de Fusibles** y llévalos hasta la máquina que hay al otro lado. Inserta la caja en la máquina y una secuencia mostrará como un brazo mecánico coloca un fusible dentro de la caja principal. Recoge el **Fusible Principal** resultante y abandona la sala.

Regresa al centro del Área Octogonal y coloca el Fusible Principal en el mecanismo que hay en el centro. Esto restablecerá la energía del resto del laboratorio.

Dormitorios

Desde la misma Área Octogonal, entra en el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta que hay al final de todo. Dentro de esta habitación encontrarás más **Flechas de Ballesta,** dos notas y **Hierba Azul** inagotable. También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W. Hazlo, y luego achicharra al vegetal de la esquina de golpe cargando tu Lanzagranadas con unos Cartuchos Llamas. Una vez completamente muerto, trepa hasta el respiradero y métete por él. Saldrás a otra estancia en la que tendrás que vértelas con dos Lickers. Si antes has activado el gas, podrás cargártelos tranquilamente usando tus Granadas convencionales. En esta misma habitación también hallarás dos cartuchos de **Granadas** y una **Cinta de Tinta.** Recoge ambas cosas y sal por la puerta.

Escaleras del Ala Oeste

Cuando salgas de la zona de los Dormitorios ve hasta la persiana metálica que hay al final y ábrela pulsando el interruptor rojo de la pared. Cuidado: al otro lado tienes a dos plantas dispuestas a envenenarte con su savia podrida. Fríelas y, si te rocían con su veneno, vuelve a los Dormitorios y utiliza la Hierba Azul inagotable. Una vez despejado el paso, cruza la siguiente puerta y dirígete a la plataforma de las escaleras de metal. Tendrás que cargarte otra plantita, aunque con Cartuchos Llamas es pan comido.

Pasillo B4

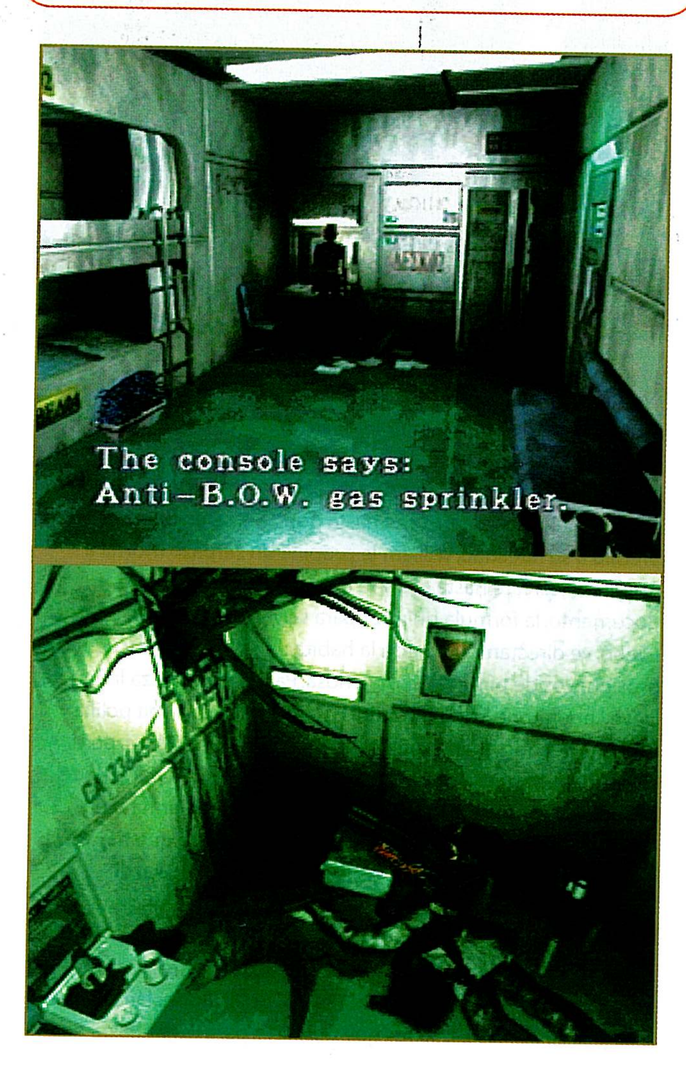
Cruza por la puerta que te encontrarás al final de las escaleras y prepárate para enfrentarte a unos Lickers muy agresivos. Éstos son más fieros que los de la comisaría y resultan bastante más duros de pelar. Continúa por el pasadizo (pasa del ordenador y la puerta grande porque todavía no puedes utilizar ninguna de las dos cosas). Entra en la Sala de Monitores por la puerta del final.



Sala de Monitores

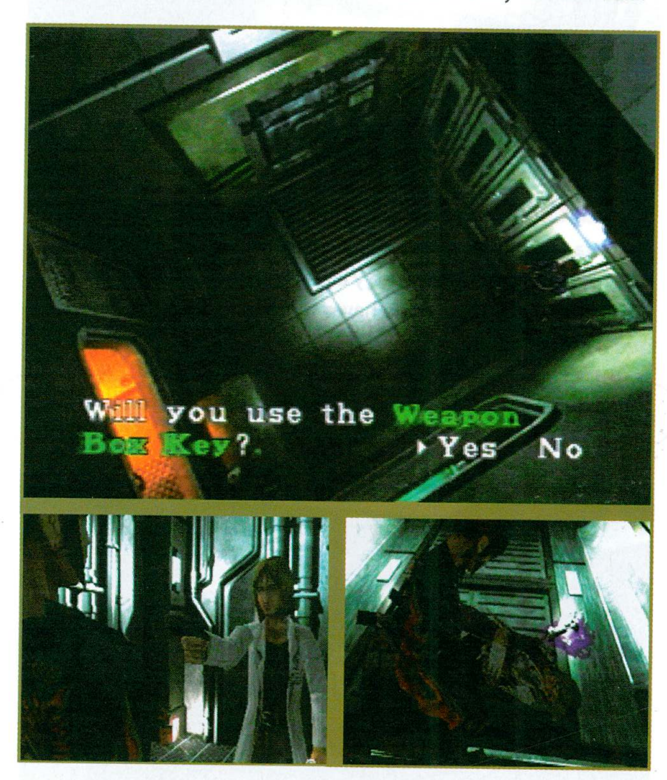
Ve hasta el panel de monitores y recoge el mapa del terminal. Aquí puedes guardar el juego y almacenar los ítems que no necesites en el baúl. Cuando hayas terminado, sal por la puerta que hay al otro lado.

NOTA: Si tienes la Llave Caja Armas, llévala contigo.



Laboratorio del Dr. Birkin

Sigue el pasillo y gira a la izquierda. Cruza por la primera puerta que encuentres y entrarás al Laboratorio de William Birkin. Abre las taquillas que hay entrando a la izquierda con la Llave Caja Armas para hacerte con las **Granadas** que hay dentro. Luego, cruza por la siguiente puerta y encárgate de los zombies que allí hayan. Dentro del laboratorio propiamente dicho tendrás que encargarte de otro puñado de no muertos, así que mantente en guardia. Una vez en el interior del laboratorio principal, recoge la **Tarjeta Llave Laboratorio** de encima de la mesa y vuelve a salir.



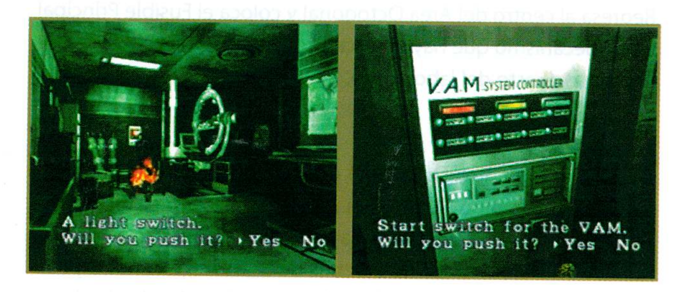
Sala del Administrador de Red

Después de abandonar completamente el área del Laboratorio, Annette te saldrá al paso acusándote de haber matado a su marido. Sin embargo, el mutado William interrumpe la amigable charla y Annette se aproxima hasta donde él se encuentra. Como premio a su fidelidad, William le propina un zarpazo mortal a Annette. Acércate hasta ella y te entregará un importante documento: la fórmula química para salvar a la pequeña Sherry. Luego, ve directamente hacia la habitación donde se encuentran esos huevos de pinta tan sospechosa. Para entrar, utiliza la Tarjeta Llave Laboratorio. Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigante (cuando era normal era amiga de la Abeja Maya, pero, desde que sufrió esa horrible mutación, ya ni se saludan). No te preocupes; es grande, pero no muerde. Escoge un arma bien potente y ¡pumba! Después, ve hasta el ordenador que hay en la esquina. Aparta los gorgojos de la mesa y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» (no necesitas ninguna contraseña, aunque sí necesitas pulsar Enter en el teclado virtual del juego para confirmar tu nombre de usuario) y registra tu huella dactilar (¡más tarde ya sabrás por qué!). Ahora lárgate del área y sube por las escaleras que utilizaste para llegar hasta aquí.



Sala de la Cápsula-G

Cuando llegues arriba, vuelve al Área Octogonal y sigue el pasillo azul. Ahora, en vez de ir a la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Como antes has registrado tu huella dactilar, ahora puedes introducir la primera parte del doble sistema de cierre. Al grabar tu huella en el terminal, permitirás que Leon haga lo propio en su segunda misión y pueda, así, entrar en una zona de acceso restringido.



Sala V.A.M.

Necesitas crear una vacuna para curar a Sherry y éste es el primer paso: utiliza la Tarjeta Llave Laboratorio para entrar en la habitación situada entre la Sala Helada y la Sala de la Cápsula-G y dispónte para la acción. Dentro te encontrarás con un hatajo de zombies que tendrás que borrar del mapa. A continuación, pulsa el interruptor de luz rojo de la pared que hay justo frente a la entrada y recoge el **Cartucho Vacuna** de encima de la cama. Lleva este cartucho al terminal V.A.M. situado en el centro de la habitación e insértalo. Ahora, recoge el **Disco MO** que está en el quirófano, pulsa el interruptor del Controlador de Sistema V.A.M que hay al lado y pilla la **Vacuna Base** en el terminal V.A.M. Ya está.

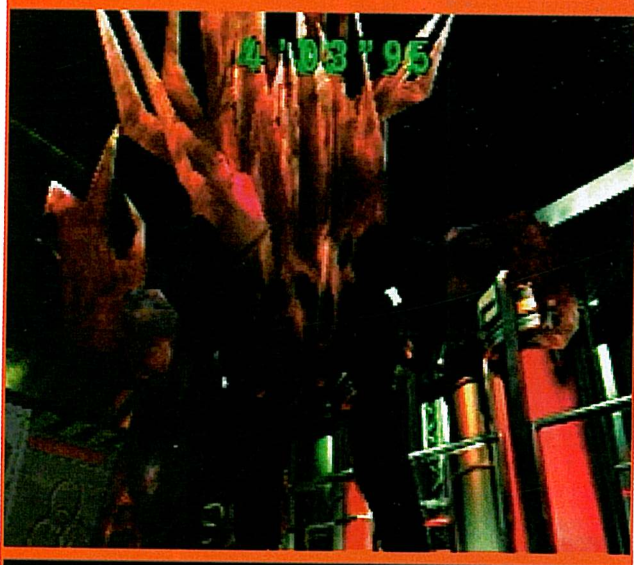
Laboratorio del Dr. Birkin

Ya con la Vacuna Base, vuelve al Laboratorio. Ten cuidado porque ahora el pasillo está lleno de zombies nudistas que no están allí precisamente para hacer vida sana. Cuando llegues allí, lleva la Vacuna Base a la máquina que hay en la parte de atrás del Laboratorio e insértala allí. Ésta, sirviéndose de la base, te preparará automáticamente una **Vacuna,** así que siéntate tranquilamente a ver cómo transcurre el progreso. Cuando la tengas, abandona el laboratorio y vuelve por la Sala de Monitores hasta el pasillo B4. Te recomendamos que en la Sala de Monitores guardes la partida y te asegures que llevas la Vacuna, el Disco MO y el mejor armamento de tu inventario. Después, inserta el Disco MO en el ordenador que hay junto a la gran puerta cerrada y, en cuanto se abra, corre para dentro. Ahora prepárate, porque te espera el Jefe Final.

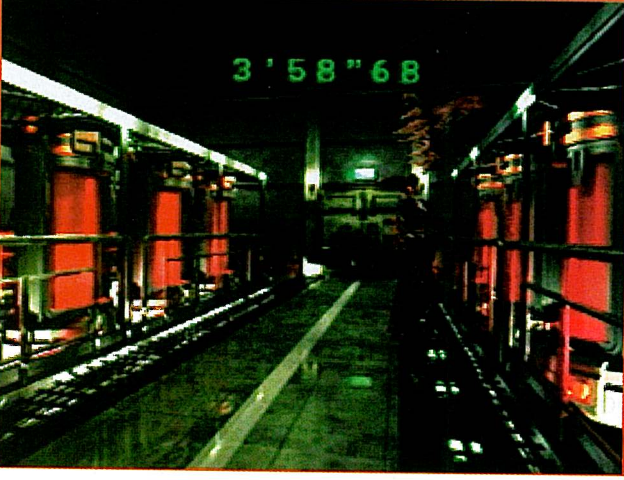
JEFE FINAL

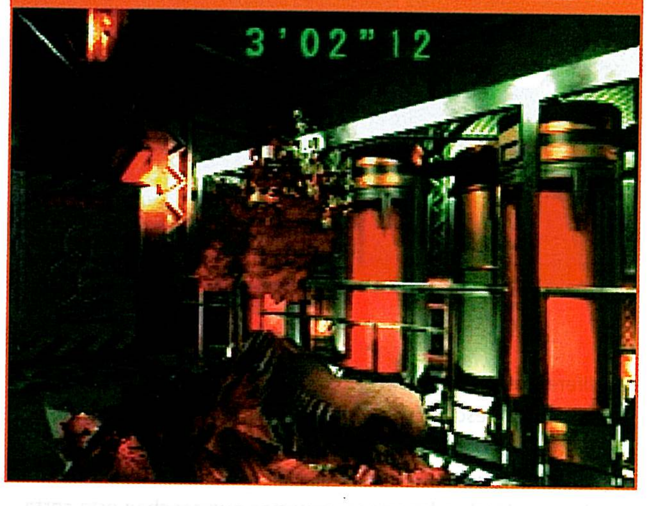
Éste es el último enemigo al que tiene que enfrentarse Claire en su primera misión. ¡Y han dejado lo mejor para el final! Has llegado a la sala del ascensor. Baja todo recto hasta el centro y pulsa el interruptor que hay al fondo, en la pared de al lado del ascensor. De repente, el último jefe del nivel caerá como llovido del cielo. Durante su primera forma, este monstruo se mueve despacio y puedes atacarle desde lejos. Si tienes Cartuchos Llamas, utilízalos y no durará más de cinco disparos. Pero que caiga no significa que hayas acabado con él. El tío se transformará en una especie de demonio a cuatro patas y empezará a brincar por todas partes para pillarte desprevenido y machacarte a hostias. Sigue el mismo método que adoptaste con el jefe anterior: no dejes de correr (evita que te acorrale y te propine una tanda de guantazos), y no pares de atacarle. Una vez lo conviertas en carne picada de segunda, entra en el ascensor y largarte de aquí: es el momento de tomar el tren y reencontrarte con tus compañeros de fatigas.











FINALMENTE

Eliminado el último obstáculo, ya puedes relajarte y sentarte tranquilamente a contemplar la magnífica secuencia de vídeo final. Todavía tienes mucho juego por delante, así que guarda el juego y prepárate para la siguiente misión, con Leon.

Claire Redfield: Misión 2

BUENO, YA HAS ACABADO EL JUEGO CON LEON. AHORA LE TOCA A CLAIRE RECOGER LOS TROZOS Y COMPLETAR EL JUEGO ADECUADAMENTE. AHORA LAS COSAS HAN CAMBIADO BASTANTE: LOS OBJETOS CLAVE HAY EN OTROS LUGARES. CON ESTA GUÍA DEBERÍAS LLEGAR HASTA EL FINAL SIN PROBLEMAS. ES HORA DE DEJAR ATRÁS RACCOON CITY.



SECCIÓN 1: LÍMITES DE LA CIUDAD



La Calle

Las diferencias de esta segunda misión con respecto a la primera son evidentes desde el principio. Notarás que ahora empiezas la aventura al otro lado del camión en llamas. Por suerte aquí no hay tantos zombies amenazando tu integridad física. Limítate a esquivar corriendo a los tres no-muertos que acechan esta corta sección de la calle y, luego, entra en el complejo policial por la puerta que hay al fondo.

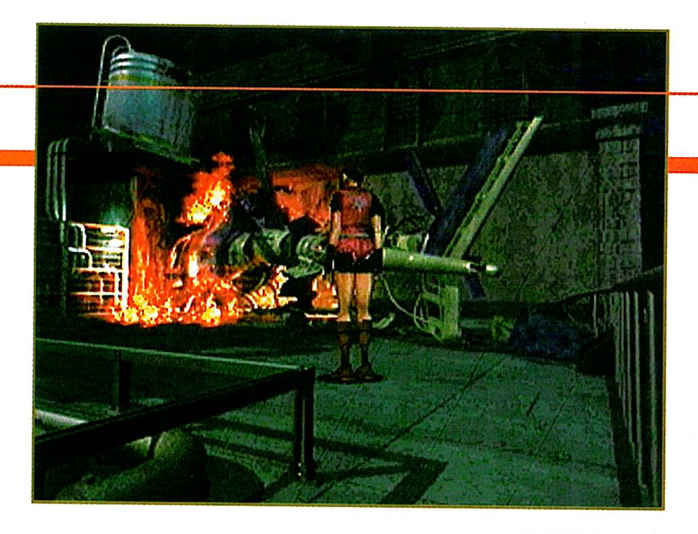
Complejo Policial

¡Acabas de acceder a una nueva sección del juego! Corre hacia el final, sortea a los dos zombies y entra en la pequeña oficina que hay al otro lado del Patio, al lado de dos coches de policía. Dentro, encontrarás la **Llave de Cabina.** Incorpórala a tu Inventario. A continuación, vuelve a cruzar por el Patio hasta el otro extremo y utiliza esta llave para entrar dentro de la Cabaña.



La Cabaña

¿Qué, esto no te suena de algo? Pues debería, porque acabas de entrar por la puerta a la que no pudiste acceder cuando estabas en el área exterior de la primera misión (aquella por la que



entraron los dos zombies). En la mesa de la izquierda hay **Munición Pistola** y una **Cinta de Tinta.**

Área Exterior

Sal de la Cabaña por la puerta que hay enfrente y sube por las escaleras de metal hasta el Tejado. Aquí la acción cambia a una escena que nos muestra como el helicóptero se incrusta contra el edificio. De momento, pasa de todo y entra en el Corredor de los Cuervos.

SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA



Entrada Principal 1F

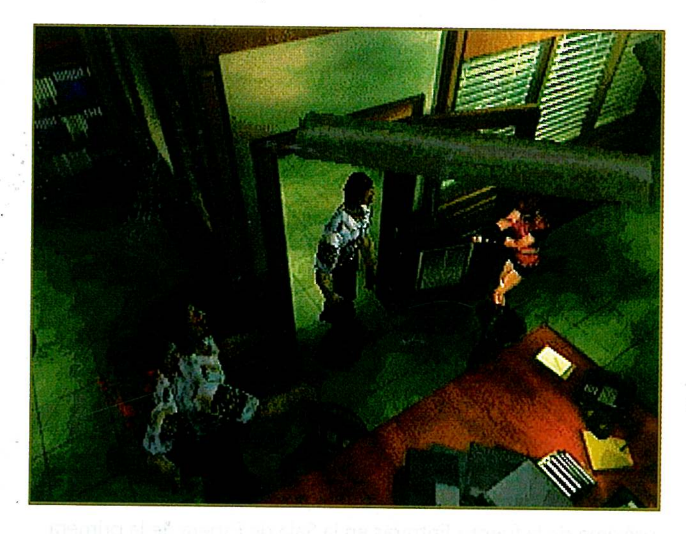
De nuevo, aquí deberás escoger entre la posibilidad de liquidar a los pajarracos o de esquivarlos como puedas. La mejor elección es que te los cargues, porque el cadáver que estos pacíficos animalitos han desguazado a picotazos esconde una ración de **Munición Pistola.** Píllala, porque ya no le sirve de nada. Además, tendrás que volver aquí en otras ocasiones, así que siempre será más interesante que despejes la zona ahora y así ya no tendrás que volver a preocuparte por estas urracas asesinas. Avanza hasta el final del corredor y cruza por la puerta opuesta a por la que entraste.

Pasillo 2F

De nuevo, aquí te encontrarás con los restos del helicóptero, pero también ¡hay dos Lickers chupones! Puedes cargártelos ipso facto, si quieres, pero te recomendamos encarecidamente que cruces el pasillo y entres, por la primera puerta, a la Sala de Espera 2F. Dentro, encontrarás una **Cinta de Tinta, Munición Pistola** y un **Diario.** Recógelo todo y guarda en el arcón todo lo que no necesites.

Vestíbulo Principal 2F

Deja la Sala de Espera 2F por la puerta del fondo y saldrás al segundo nivel del Vestíbulo Principal. Corre rápidamente hasta el otro lado. Tendrás que ir haciendo paraditas, eso sí, para deshacerte de los zombies que te saldrán al paso. Al otro extremo del Balcón, encontrarás un cofre que contiene la **Medalla Unicornio.** Recógela y, luego, dirígete hasta el centro de esta planta del vestíbulo y activa las escaleras de emergencia para bajar a la Entrada Principal.



Entrada Principal 1F

Ve a Recepción y hazte con el **Lanzagranadas** y la **Cinta de Tinta.** Luego, acércate a la estatua de la fuente y, al igual que en la primera misión, coloca la Medalla Unicornio para que caiga la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol).

Oficina del Ala Este

Cuando hayas conseguido la llave, vuelve a subir por las escaleras de emergencia del Vestíbulo y regresa al Corredor de los Cuervos. Una vez allí, cruza por la puerta que hay siguiendo recto y baja por las escaleras metálicas del exterior hasta la Oficina del Ala Este. Entrando a la izquierda te encontrarás en el área de la Oficina Principal y lo primero que verás será la **Manivela Válvula.** Está en una estantería situada cerca de la puerta. Incorpórala a tu inventario y limpia la zona de zombies malolientes. En la caja fuerte hay **Cartuchos Ácido** y un **Mapa** (recuerda que ésta se encuentra dentro del pequeño despacho anexo que hay en esta Oficina, y la combinación sigue siendo 2-2-3-6) y por ahí también encontrarás varios ítems (en concreto, una **Hierba Verde** y una **Cinta de Tinta**). Finalizados tus quehaceres aquí, ya te puedes marchar por donde viniste.

El Tejado

Vuelve al Corredor de los Cuervos y sal por la puerta de la derecha, que te conducirá al tejado. Ahora, ya sabes de que va esto: utiliza la **Manivela Válvula** para abrir la válvula de agua y extinguir el fuego del helicóptero. Después, registra los restos del aparato para hacerte con los **Cartuchos Ácido.**

Tyrant-103

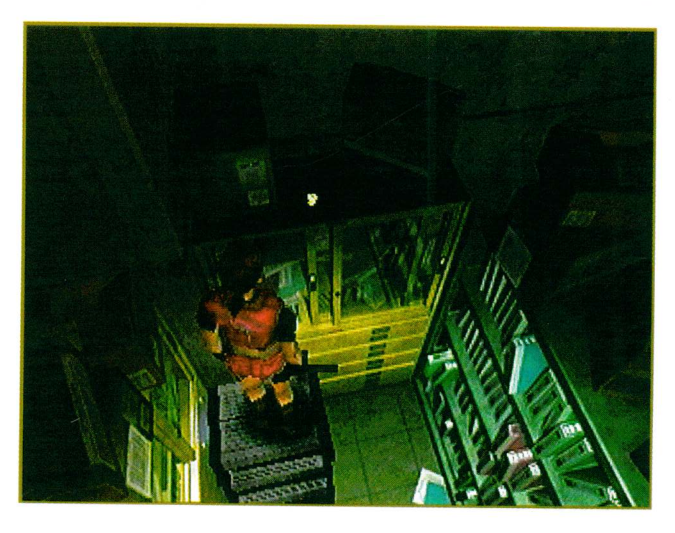
Después de la escena en la que una bio-arma monstruosa cae desde el aire a través del tejado de la Comisaría, te encontrarás a este enemigo cara a cara. Es una especie de terminator mutante que no dejará de perseguirte durante toda la misión. Cuando empiece a avanzar lentamente hacia ti, descárgale una buena dosis de granadas (o cualquier otro tipo de cartuchos que tengas) directas al torso. Evita acercarte a él porque te endiñará un puñetazo de la *ho*. Después de dispararle constantemente, el tipo caerá (aunque no morirá), permitiéndote cachearlo para hacerte con cualquier tipo de munición que lleve encima.

El Almacén

Cuando te recuperes del susto que te ha dado este tipejo, vuelve al Pasillo 2F, donde asoma el morro del helicóptero estrellado. Ahora puedes entrar tranquilamente por la puerta que hay delante de los restos; es la que da al Almacén. De momento, no hay mucho que hacer aquí aparte de recoger la Llave Tarjeta Azul que se encuentra encima de las cajas de embalaje. A continuación, baja por la escalera de emergencia hasta el Vestíbulo Principal. Inserta la **Llave Tarjeta Azul** en el ordenador que hay en el mostrador principal de Recepción. Esto no sólo desactivará las cerraduras de las dos puertas de la planta baja, sino las de la Biblioteca.

Sala de Espera

Aléjate del ordenador y cruza por la puerta que se encuentra más próxima de la fuente. Entrarás en la Sala de Espera de la primera planta ¡Aquí las cosas ya no son como antes!
Ahora tendrás que enfrentarte a algunos zombies; tres, para ser un poco mas exactos. Deja los ítems que no necesites dentro del baúl y utiliza tu Ganzúa para abrir la mesita metálica y hacerte con el **Spray 1 Auxilios.**



Sala de Archivos

Ahora te encuentras en el corredor donde te encontraste a un Licker por primera vez. Utiliza la Llave Comisaría (con forma de Pica) para abrir la primera puerta a la derecha y entrar en la Sala de Archivos. Empuja las escalerillas hacia arriba y sitúalas contra el armario del fondo. Sube, recoge el **Encendedor** y lárgate.

Sala de Instrucciones

Entra por la puerta que hay al final del corredor y entrarás en una nuevo tramo de pasillo con las ventanas protegidas con tablones de madera. Cruza por la primera puerta a la derecha y entra dentro de la Sala de Instrucciones. Cruza hasta el otro lado y entra en la habitación que hay al fondo. Enciende la chimenea con tu Encendedor para conseguir una **Joya Roja,** luego busca en las cajas que hay a la derecha y encontrarás **Munición Pistola.**
Ya te puedes ir.

Escaleras del Ala Oeste

Sigue a través del Corredor y entra por la puerta que hay al final a la sección en que la última vez estaba plagada de zombies. Esta vez, sin embargo, no te encontrarás ninguno, así que no cunda el pánico. Entra en el Cuarto Oscuro que hay debajo de las escaleras (antes, recoge las dos **Hierbas Verdes** que encontrarás fuera), hazte con la **Cinta de Tinta,** deja todos los ítems que te sobren y guarda el juego. Abandona la habitación y sube por las escaleras.

Vestíbulo de las Estatuas 2F

Como ya habías hecho la vez anterior, resuelve el puzzle de las estatuas para conseguir la segunda Joya Roja y lárgate por la puerta de atrás.



Oficina S.T.A.R.S.

Ahora entra en la oficina del S.T.A.R.S por la primera puerta de la izquierda. Aquí te llevarás una grata sorpresa. Leon se encuentra dentro de la oficina y, después de una breve charla, te entregará el Diario de Chris. Abre el armario que queda a la derecha de la puerta principal y dentro hallarás la **Ballesta.** Luego registra el resto de esta habitación y recoge la **Llave Comisaría** (con forma de Diamante) antes de marcharte. Y cuidadito al salir.

Salón 2F

Sigue el pasadizo hasta el final. Encontrarás la puerta que da al Salón. Aquí tendrás que cargarte a un montón de zombies sarnosos, así que prepara el Lanzagranadas. Cuando te los hayas cargado a todos, utiliza la Ganzúa para abrir la mesita que hay al girar la esquina. Dentro hallarás **Munición Pistola.** Luego, regresa por donde has venido. Todavía no tienes que entrar en la biblioteca; las persianas metálicas que hay bajando las escaleras sufrirán un cortocircuito y entrará una riada de zombies. Vuelve a bajar por las escaleras y, una vez abajo, tira un poco hacia delante y gira a la izquierda para continuar hasta el final del pasillo. La puerta del fondo está cerrada con llave. Ábrela con la **Llave Comisaría** y entra a lo que es el Almacén de Armas.

Almacén de Armas 1

Aquí no te espera ningún enemigo, pero tienes una **Película** y **Flechas Ballesta.** Utiliza tu Ganzúa para abrir el cajón del armario del fondo, que contiene el **Explosivo.** Entra por la otra puerta de esta estancia a la Oficina del Ala Oeste.

Oficina del Ala Oeste

Este lugar está plagado de zombies purulentos, así que lo primero es lo primero: despáchalos bien a todos. Ve a la taquilla del fondo y busca la **Munición Pistola.** Luego, entra en el pequeño despacho anexo y hazte con el **Detonador** que encontrarás encima del escritorio (combínalo con el Explosivo para ahorrar espacio en tu inventario). Ahora, sal de aquí por la puerta cerrada que sale al Vestíbulo de la Entrada Principal.

Ala Este

Ve desde el Vestíbulo hasta la pequeña puerta que hay cerca de la Entrada Principal. Entra y prepárate porque este sitio huele a muerto que apesta. Vas a tener que encargarte de unos cuantos zombies babosos. El primero te aguarda tras la puerta, así que lleva el Lanzagranadas a mano y despedázale el cráneo. Luego, corre contra la pared, gira, y deshazte del resto de muertos tranquilamente. Una vez despejado el terreno, ya puedes continuar hasta el final del pasillo y cruzar por la puerta.

Sala de Interrogatorios

Sigue por el nuevo pasillo y entra por la primera puerta. Está cerrada con llave y conduce al interior de la Sala de Interrogatorios. Recoge el **Spray 1 Auxilios,** pero, cuidadín, porque hay un Licker que atravesará el espejo y se te echará encima. Envíalo directo de vuelta al infierno. Luego, sal, sigue por el pasillo y entra por la siguiente puerta que veas. Mira arriba porque hay otro mamón de Licker colgado del techo. Recoge la **Munición Pistola** de la estantería (vaya miseria) y lárgate de aquí.

Oficina del Jefe de Policía

Ahora tendrías que volver al Corredor 2F. Es allí donde asomaba el morro del helicóptero siniestrado. La mejor ruta es volver por donde has venido y atajar por la Oficina Este, a la que accedes a través de las puertas azules del Corredor del Ala Este. Cruza por la puerta abierta que hay al fondo, pasa por encima del cadáver del poli muerto (valga la redundancia) y sal por la puerta de al lado.



Sube por las escaleras y entra por la puerta que hay arriba de todo. Deberías encontrarte de nuevo en el Corredor de los Cuervos. Corre para adelante y cruza por la puerta del final.

NOTA: Asegúrate de que llevas encima el Detonador y el Explosivo. Necesitan combinarse desde el inventario, pero, si quieres, esto puedes hacerlo antes para ahorrar espacio. Si no llevas estos dos ítems contigo, ve a la sala de espera a la que accedes desde el pasadizo y agarrálos.

Bien, ahora que ya tienes la bomba montada, colócala cerca de los restos del helicóptero y, automáticamente, corre echando leches y tuerce la esquina para protegerte de la explosión (ten un poco de paciencia; tendrás que encontrar el punto exacto en el que colocar la bomba, cerca de la puerta). Ahora, pasa a través del nuevo boquete que se ha abierto en la pared, corre por el pasillo y entra en la habitación del final. Ésta es la Oficina de Irons, el jefe de policía. Acércate al cadáver que yace sobre el escritorio; Irons se presentará y te explicará qué ha pasado. Cuando el jefe haya terminado con su rollo soporífero, lárgate por la otra puerta.



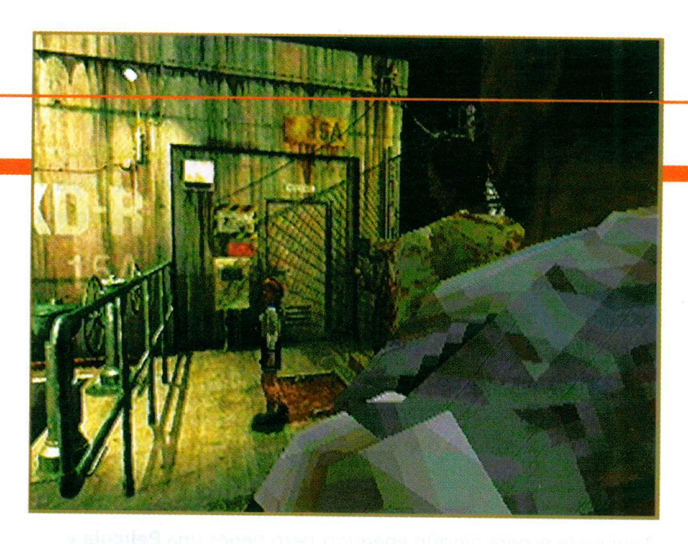
Sala de Taxidermia

Ahora te hallarás en otro corredor con un tigre disecado . Aquí no hay nada que hacer, así que sigue el pasadizo y cruza por la siguiente puerta. Ésta es la Sala de Taxidermia del Jefe (un lugar algo escabroso). Al entrar oirás unos pasos extraños. Pasa a la siguiente habitación, que se encuentra completamente a oscuras, y dale al interruptor de la pared. Se encenderá la luz y, por fin, conocerás a Sherry Birkin. En cuanto te ganades su confianza, regresa a la Oficina del Jefe. Irons ya se habrá pirado pero, antes, te habrá dejado la **Llave Comisaría** (con forma de Corazón) y su

Diario. Recógelo todo y abandona por ahora la estancia .

Corredor Nordeste

Ya con la Llave Comisaría, regresa por el Corredor de los Cuervos y sigue recto hasta salir por la puerta que te conducirá a las escaleras metálicas exteriores. Baja y entra al área de la Oficina del Ala Este. Pasa por encima del fiambre y, sin abandonar el pasillo, sigue hasta la puerta del final; ahora, con la Llave Comisaria (con forma de Corazón) podrás entrar. Aquí te encontrarás un par de **Hierbas Verdes** y un chucho pulgoso que guarda la zona. Sácatelo de encima antes de bajar por las escaleras de piedra.



SECCIÓN 3: EL SÓTANO



Área Exterior

Sigue adelante. Cuando salgas al callejón exterior, sarnosos saltarán desde arriba. En vez de intentar liquidarlos, es mejor que corras hacia delante y te metas por el alcantarillado.

Túneles Inferiores

Cuando llegues abajo, encontrarás una Sala de Grabación justo enfrente, a la izquierda. Es importante que entres, incluso aunque no vayas a guardar porque, de lo contrario, no encontrarás a Sherry a la salida.Al dejejar la habitación, y después de una breve charla, pasarás temporalmente a tomar el control de la niñita.

Sherry, Misión 1

Ahora la pequeña Sherry debe continuar esta peligrosa aventura, armada tan sólo con un Spray 1 Auxilios. Cuando se escabulla por el agujero en el muro, sube en el ascensor y ve mentalizándote para utilizar tus habilidades evasivas. Arriba de todo tendrás que escapar a un puñado de zombies. La idea es que abandones la sala del ascensor, gires inmediatamente a la derecha y corras hasta la siguiente puerta. Dentro, hay un puzzle que resolver. Cuando entres a esta nueva sala, cruza el área de control y baja por los altos escalones. Al final te encontrarás tres cajas de embalaje. Tienes que colocarlas en línea recta contra la pared del fondo. Un empujoncito aquí y allá y tema resulto. Después de la faena, vuelve a subir los escalones (¡alehop!) y pulsa el botón que hay en el panel de control. La zona de las cajas se llenará de agua, con lo cual éstas se convertirán en una suerte de puente improvisado que te servirá para cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la **Llave Comisaría** (con forma de Trébol) y andando. Ahora, puedes hacerte el cobarde (al fin y al cabo no eres más que una niñita) y volver a bajar en el ascensor, o puedes ayudar un poco más a Claire y conseguirle unas cuantas Granadas a la chica. Para encontrarlas, después de salir de la habitación del agua, gira a la derecha, cruza la trampilla y baja todo recto hasta la puerta que hay en la esquina del fondo. Cuando lo tengas ya todo, vuelve al ascensor y regresa a donde está Claire para darle los ítems. Por desgracia, de momento no podrás reunirte de nuevo con ella, pero Sherry le lanzará los ítems por el agujero en el muro y, a partir de aquí, Claire ya podrá seguir sola.

Sala de Energía

Vuelve a subir por la escalerilla, encárgate de los perros si es que antes los eludiste y accede de vuelta al pasillo del sótano. Ignora momentáneamente la doble puerta que queda a la izquierda de Claire y continúa por el pasillo hasta dar con la doble puerta de la Sala de Energía. Dentro hay una **Hierba Verde** y un **Mapa Comisaría de Policía B1,** pero el principal objetivo aquí es restablecer el suministro de energía del Almacén de Armas que hay bajando por el corredor. Sube hasta el panel de control que hay en la esquina y obsérvalo bien. Ahora tienes que activar los interruptores correspondientes para restablecer la energía sin sobrecargar el sistema. Para ello la flecha debe mantenerse por debajo de los 100. Es más fácil de lo que parece; sólo tienes que seleccionar: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba.

Sala de Autopsias

Deja la Sala de Energía y vuelve a la primera puerta doble que te has encontrado antes en este mismo pasillo. Ésta es la macabra Sala de Autopsias. Tendrás que deshacerte de dos Lickers. Una vez facturados, ve hasta el armario de la esquina y hazte con la **Llave Tarjeta Roja.** Luego, márchate.

Almacén de Armas nº2

Abandonada la Sala de Autopsias, sigue el pasillo hasta la

próxima puerta a la derecha (una vez hayas pasado la Sala de Energía). Introduce la Tarjeta Llave Roja en el lector que hay al lado de la puerta y, luego, entra dentro. Aquí encontrarás **Munición** para la Pistola y **Cartuchos Ácido.** Además, si la otra vez que estuviste aquí con Leon, dejaste la Ametralladora, ahora Claire podrá recogerla. Si no, aparte de la munición, aquí ya no encontrarás nada más. Puedes largarte.

Las Celdas

Continúa por el Pasillo del Sótano y sal por la puerta del fondo para llegar al Párking. Dos perritos saldrán a darte la bienvenida. Ahora que Leon ha apartado el camión que bloqueaba la puerta de acceso al área de las celdas, puedes aventurarte en esta sección e ir a por las **Flechas Ballesta.** Las encontrarás en las estanterías que hay al lado de la celda de Ben. De nuevo, cuidado con los chuchos, toda el área está plagada de ellos. Además, si entras en la Perrera, hallarás la **Manivela,** que te será de vital importancia más adelante.

Sala del Guarda

Ahora que ya tienes la nueva Llave Comisaría (con forma de Trébol), podrás entrar en la habitación de la derecha, situada en lo alto de las escaleras de piedra que conducen al Sótano. Una vez dentro de la habitación, hazte con los **Cartuchos Ácido** y la **Cinta de Tinta.** Antes de salir, hojea el Diario del Guarda. Cuando salgas, mira en la estantería que hay fuera, junto a las escaleras.

Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste (antes asegúrate de que llevas la Llave Comisaría con forma de Trébol). Vuelve hacia atrás y entra en la Oficina del Ala Este. Sal por la puerta doble de color azul del fondo y gira a la derecha. La idea es que vuelvas al área donde se encuentra la Sala de Interrogatorios y que entres por la puerta verde que hay al final del pasillo. De este modo llegarás la Sala de Prensa. Ve detrás de la mesa que hay al final de la habitación y enciende la caldera con tu Encendedor. Luego, prende las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: 12, 13, 11. Después de hacer esto, la **Rueda Dorada** se caerá del cuadro que hay al otro extremo de la habitación. Sin embargo, antes de que puedas hacerte con ella, el Tyrant atravesará la pared de golpe y te atacará. Endíñale a gusto hasta derribarlo. Luego, regístralo para hacerte con la **Munición Pistola** que lleva encima antes de ir a por la Rueda Dorada.

NOTA: Llegados a este punto, asegúrate de llevar contigo la Rueda Dorada y la Manivela.

La Torre del Reloj

Dirígete a la Biblioteca (para ello, utiliza la escalera de emergencia que hay en el Vestíbulo Principal, pero cuidado porque arriba te espera un Licker) y, una vez dentro, sube por las escaleras que hay en su interior. Cruza por la puerta y sal al segundo nivel del Vestíbulo Principal. Sigue adelante y entra por la siguiente puerta en el área de la Torre del Reloj. Inserta la Manivela en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas escaleras secretas. Sube por ellas. Verás que a la maquinaria del reloj le falta una pieza. Coloca la Rueda Dorada en el espacio vacío. Luego, pulsa el interruptor y se abrirá un compartimento secreto en la pared. En su interior encontrarás la primera mitad de la **Piedra Azul.** Ahora sal de la estancia y dirígete de nuevo a la Biblioteca. Pero ten cuidado porque puede aparecerte el Tyrant otra vez (este tío tiene más vidas que un gato). Utiliza la misma técnica que usó Leon para conseguir la Piedra Serpiente. Ya puedes abandonar la zona y regresar a la Oficina del Jefe de Policía (Irons).

Oficina del Jefe de Policía (cont.)

Antes de entrar en esta oficina, lleva las dos Joyas Rojas al Almacén, que te pilla de camino, y colócalas en las estatuas para conseguir la segunda mitad de la **Piedra Azul.** Lleva las tres piedras a la Oficina de Irons e insértalas en el panel que hay detrás del cuadro para que se abra la puerta secreta. De momento, deja a Sherry aquí y sigue adelante. Recoge la nota que hay en el suelo y baja en el ascensor.

Sala Inferior de Taxidermia

En este macabro lugar te volverás a encontrar a Irons. Éste te hablará durante un rato antes de ser arrastrado hacia el sótano por una extraña presencia. Recoge los **Cartuchos Ácido.** Cuando te acerques a la trampilla para bajar tras Irons, lo que queda de él saltará por los aires. Alguien (o algo) ahí abajo le ha partido en dos. Baja y cárgatelo; es el primer jefe de Claire.

JEFE 1

El primer jefe al que se enfrenta Claire es un espantoso mutante (el mismo tipo que Leon se encuentra en su segunda misión). Intentará machacarte el cráneo con una barra de hierro, así que mantén las distancias y atácale con todo lo que tengas. Cuando esté medio muerto, empezará a batir la barra sin ton ni son, así que procura estar lejos de él cuando esto ocurra. Una vez despachado, vuelve a por Sherry y, luego, regresa hasta aquí con ella. Al final de la plataforma metálica encontrarás un interruptor que activa una escalerilla. Sube por ella para abandonar la zona.

Sala de Control Norte y Sur

Avanza por el pasillo hasta llegar a la zona de las alcantarillas. Salta al agua y abre la compuerta. Al acceder a esta área, Sherry será arrastrada por el agua. Sin embargo, esta vez, se espabilará solita y te encontrará más tarde. El canal te llevará a la Sala de Control, donde podrás guardar tu partida y recoger unos cuantos ítems. Si abres, con ayuda de la ganzúa, la puerta que hay dentro de esta sala, podrás descender por unas escalerillas hasta el Almacén. Allí, además de coincidir con algún que otro amiguete, podrás hacerte con **Flechas Ballesta** y **Granadas.** Sube de vuelta a la Sala de Control, incluye en tu inventario la Manivela Válvula y entra en el montacargas que hay al lado. Cuando bajes te encontrarás a Leon herido. Sigue por el corredor para volver de nuevo a las Alcantarillas.



Alcantarillas y Piscina

Ahora te toca aventurarte por una alcantarilla infestada de arañas enormes. Estos bichos inmundos son un verdadero problema porque te atacan desde arriba y pueden envenenarte en menos de lo que tardas en decir ¡mier...! En esta primera zona tendrás que cargarte a cuatro, así que estás avisado.

Nada más volver al área de las alcantarillas, gira a la izquierda y entra en el primer hueco que veas. Dentro hay un par de cadáveres; regístralos y serás gratificado con **Cartuchos Llamas** y la **Medalla de Lobo.** Luego, vuelve por el pasadizo y, cuando llegues al cruce, gira a la izquierda y entra por la puerta de barrotes. Después de cargarte a las dos próximas arañas, continúa y gira a la izquierda para entrar por el siguiente hueco y salir de aquí.

En esta segunda área, dispones de un ítem de **Hierba Azul** inagotable por si las arañas han conseguido envenenarte. Puedes utilizarlo pero no llevártelo. Ahora continúa y coloca la Manivela Válvula en el panel de la pared, para hacer bajar el puente y poder cruzar sobre los residuos tóxicos. Cuando llegues al otro lado, vuelve a insertar la Manivela Válvula en el otro panel que encontrarás aquí y recoge las **Hierbas Verdes** y los **Cartuchos Llamas.** Después de todo esto, sal por la siguiente puerta.

Triturador de Basura Superior

Ahora te encontrarás en un largo pasadizo. Aquí es donde te atacó el cocodrilo gigante en la anterior misión. Sigue el pasadizo, gira la esquina y cruza por la puerta del triturador de basura que hay al final. Cruza al otro lado y, luego, sube por la escalera.

Cuando llegues a esta zona, sube por la pasarela hasta el área de control y registra el cadáver del operario del alcantarillado para obtener la **Medalla de Águila.** Luego, recoge la nota que hay al lado. Ahora dirígete a la caja del regulador que hay debajo del ventilador gigante de la esquina. Con ayuda de la Manivela Válvula, detenen el Ventilador para poder pasar por el túnel de ventilación que lleva de regreso al área de aguas residuales. De nuevo allí, encárgate de los zombies que te salgan al paso y después coloca la Medalla de Águila, junto con la del Lobo, en la caja de control que hay justo al lado del salto de agua; con esta acción conseguirás abrir una vía por la que podrás abandonar la zona.

Estación del Teleférico

Ahora te encontrarás en un pasadizo bastante destartalado. Avanza hasta la puerta y entra en la Estación Central del Teleférico. Ve a la derecha del teleférico y pulsa el botón del panel antes de subir a bordo. Sherry aparecerá entonces.



SECCIÓN 3: EL LABORATORIO

Fábrica Abandonada

Al salir del teleférico, lanza una bengala con el Encendedor. Eso te ayuda a localizar la **Llave Caja Armas** que hay al lado del Lanzabengalas. Si no llevas encima el Encendedor, tendrás que tantear esa zona hasta dar con ella. Recógela y cruza la puerta.

Este próximo tramo de pasillos está plagado de zombies, así que prepara la pistola y líbrate del mal. Cuando llegues al final del primer pasillo, gira a la izquierda y tuerce por la siguiente esquina. Encontrarás un cadáver. Regístralo para conseguir el **Lanzadescargas.** A continuación, cruza por la puerta que hay al final del último pasillo.

Aquí te encontrarás con una nueva hornada de zombies. Bórralos del mapa. Saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de **Hierbas Verdes.** Si no te interesan, gira a la izquierda y sube por la escalera.

Llegarás a la Sala de Grabación. Recoge todos los ítems, incluyendo las **Granadas,** la **Cinta de Tinta** y el **Spray 1 Auxilios.** Luego, si quieres, puedes guardar el juego y salir por la puerta del fondo.

Sala de Control

Gira a la izquierda y recoge la **Munición Pistola** que encontrarás cerca de los barriles. Luego ve hacia el lado opuesto, siguiendo los raíles, y pilla el **Mapa de Fábrica** de la pared. Ve hasta el final y baja en el pequeño montacargas hasta el nivel inferior. Cruza la puerta para acceder a la Sala de Control. Sigue por la plataforma hasta llegar a un panel de instrumentos en el que hallarás la **Llave Panel Cont.** que necesitas para hacer subir la plataforma elevadora. Así que recógela y enciende el monitor que hay al lado.

A través de él, verás algo que te pondrá los pelos de punta. Tyrant

ha regresado y se acerca a toda pastilla. Utiliza el Lanzadescargas para derribarlo y, luego, mángale la munición que lleve encima. Después, con la Llave Panel Cont., vuelve a la Sala de Grabación y colócala en el panel de control para hacer subir la plataforma.

Plataforma Elevadora

Pasa al lado de la locomotora y pulsa el interruptor de encendido que hay en el panel. Ahora, sube a la máquina y prepárate para el descenso.

JEFE 2

Un mutante horrendo, muy a la guisa del anterior, te saldrá al paso cuando empieces a bajar en la plataforma. Al igual que con los demás jefes, lo que tienes que hacer es acribillarlo a granadazos (o lo que sea que tengas), pero ten cuidado porque intentará despedazarte con su zarpa descomunal. Sobre todo, intenta que no logre acorralarte porque, si lo consigue, es difícil que vivas para contarlo. La mejor táctica es no parar de correr de un lado a otro y dispararle en cuanto se te ponga a huevo. Cuando ya esté bastante tocado, levantará los brazos y empezará a avanzar lentamente. Espera a que vuelva a bajarlos antes de dispararle el último tiro (¡sino puede que no le haga ningún efecto!). Al final se hartará de recibir y saltará fuera de la plataforma.

Nivel Laboratorio 1-3

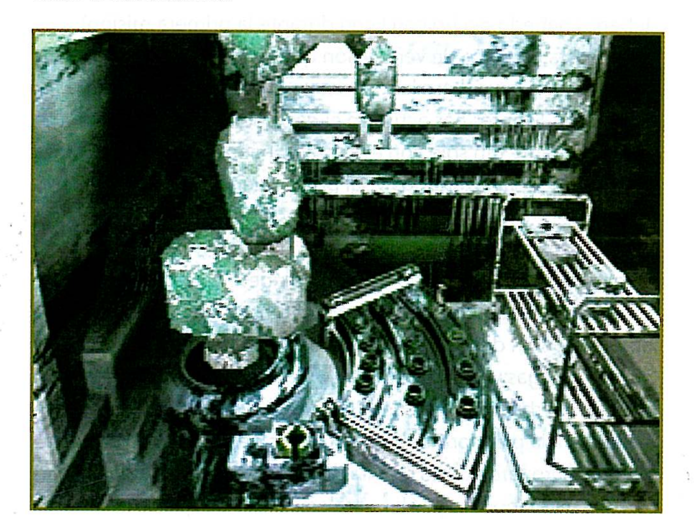
Por desgracia la plataforma no te llevará hasta abajo de todo. Se producirá un corte de energía e irás a dar con tus huesos a este lugar. Sal de la locomotora y, desde la plataforma, salta a la pasarela PL-600 y entra por el conducto de ventilación. Caerás a un corredor. A un extremo del mismo hay un ascensor pero, de momento, no podrás usarlo porque antes hay que ponerlo en marcha. Al otro extremo hay una puerta. Entra por ella. En esta primera planta del sótano encontrarás una caja que se puede mover pero, por ahora, olvídate de ella. Al fondo hay un pequeño ascensor. Baja por él. En la zona donde te encuentras ahora hay una nota, una máquina de escribir, **Cinta de Tinta** y **Cartuchos Llamas.** Después de recoger los ítems que te interesen, desciende por el siguiente ascensor para llegar hasta el interruptor que activar el ascensor del pasillo al que caíste. Vete preparando porque dos Lickers te estarán esperando ansiosos para darte sendos lametazos de bienvenida. Después de corresponderles como se merecen, ya tendrás vía libre. Vuelve al primer ascensor, entra dentro y pulsa el interruptor que hay situado al lado mismo de la puerta . Éste te llevará hasta el nivel inferior, al que ya ha llegado la plataforma con la locomotora.

Sala de Seguridad

Esta vez, la zona está plagada de zombies que van por ahí como el diablo los trajo al mundo. Dales el pasaje de vuelta a todos y, luego, entra en la Sala de Seguridad. Recoge la munición y, si lo necesitas, graba el juego. Ahora, abandona la estancia, gira a la derecha y cruza por la puerta del fondo.

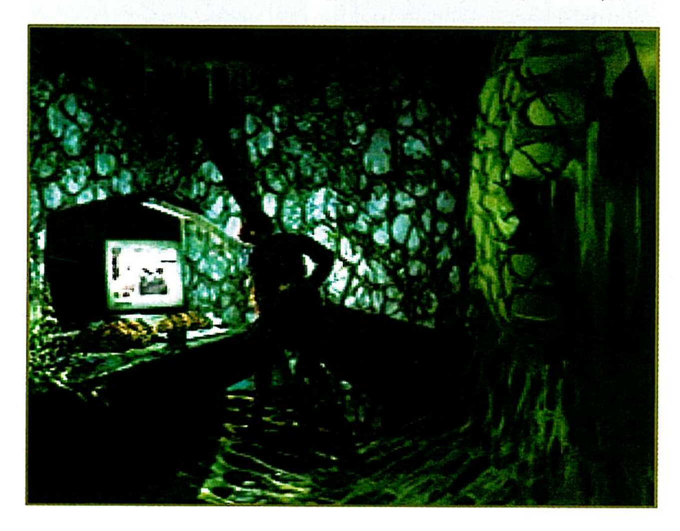
Sala Helada

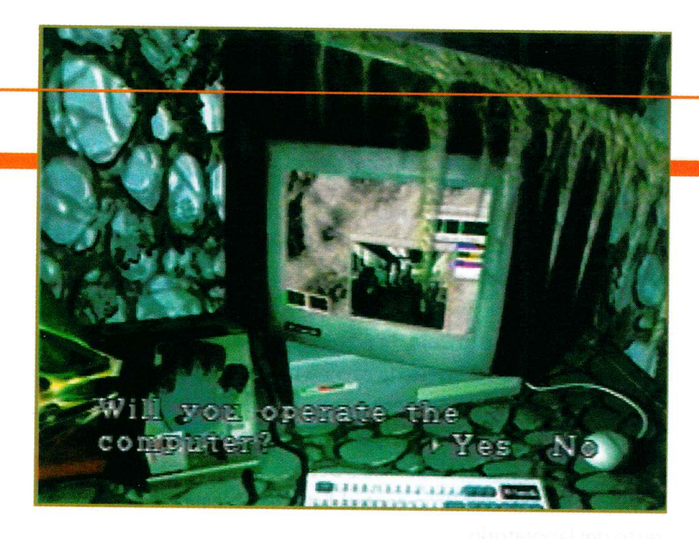
Ahora te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y toma el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la **Caja de Fusibles** y llévala hasta la máquina que hay al otro lado. Inserta la caja en la máquina y una secuencia mostrará como un brazo mecánico coloca un Fusible dentro de la caja. Recoge el **Fusible Principal** resultante y abandona la sala. Ahora, regresa al núcleo del Área Octogonal y coloca el Fusible Principal en el mecanismo central. Esto restablecerá la energía del resto del laboratorio.



Dormitorios

Ahora, desde éste mismo punto central, toma el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta del final. Dentro de esta habitación encontrarás, además de compañía, la **Tarjeta Llave Laboratorio,** algunas notas, y **Flechas Ballesta.** También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W (aunque esto ya





deberías haberlo hecho con Leon durante la primera misión). Trepa hasta el hueco de ventilación que hay en la esquina y entra en la sala que hay al otro lado. Dentro, tendrás que enfrentarte a dos Lickers. Si antes has activado el gas, podrás cargártelos tranquilamente tan sólo con el Lanzagranadas. Hazte con la **Cinta de Tinta,** pilla las **Granadas** y sal por la puerta.

Escaleras del Ala Oeste

Al salir de la zona de los Dormitorios, dirígete hasta la persiana metálica y ábrela pulsando el interruptor rojo. Cuidado, al otro lado te esperan dos plantas venenosas. Fríelas con el Lanzadescargas y, si te envenenan, vuelve a los dormitorios y utiliza la Hierba Azul. Ya tienes vía libre. Cruza la siguiente puerta y dirígete a la plataforma de las escaleras de metal. Aquí hay otra plantita, pero tarda tanto en girarse, que tienes tiempo de acabar con ella o escabullirte por las escaleras antes de que te descubra.



El Laboratorio del Dr. Birkin

Una vez abajo sigue el pasadizo con cautela porque, cuando menos te lo esperen, van a salirte al paso un mogollón de Lickers. Una vez despejado el camino dirígete a la Sala de Control. Al final de ella, encontrarás el arcón y una maquina de escribir. Al lado de estos dos elementos hay una puerta; tómala. Por ella podrás llegar hasta el Laboratorio del Dr. Birkin, donde se encuentra la llave que necesitas para entrar a la Sala de Energía del Sótano. Abre las taquillas que hay entrando a la izquierda, con la Llave Caja Armas y podrás hacerte con unas cuantas Granadas. Luego, cruza por la siguiente puerta y deshazte de los zombies desnudos. Dentro del laboratorio propiamente dicho tendrás que encargarte de otro puñado más, así que ten el arma a punto. Una vez en el interior del laboratorio principal, recoge la Llave Sala Potencia de encima de la mesa y vuelve a salir.

Sala del Administrador de Red

Después de abandonar completamente el área del Laboratorio, ve directamente hacia la habitación de los huevos de pinta siniestra. Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigantesca, pero no te preocupes porque parece peor de lo que es. Escoge un arma potente y la exterminarás con rapidez y eficacia. Después, ve hasta el ordenador que hay en la esquina. Líbrate de todos los gorgojos de la mesa con cualquiera de tus armas y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» (no necesitas ninguna contraseña) y registra tu huella dactilar. Esto completa



(junto con la huella que Leon introdujo durante la primera misión) la serie necesaria para acceder la Sala de la Cápsula G.

Sala de la Cápsula-G

Vuelve a la planta de arriba por las escaleras; vuelve al área octogonal del principio y entra al pasillo azul. Ahora, en vez de dirigirte hacia la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Utiliza tu huella dactilar para introducir la segunda mitad del código que se requiere para entrar en esta sala. Dentro te esperan Lickers y también algunas chucherías, como la Ametralladora (o si ya la tienes, Balas Ametralladora) y unas cuantas Granadas. Recógelas y sal. Entra en la siguiente habitación.

Sala V.A.M.

Esta vez, no tienes mucho que hacer aquí a parte de cargarte dos plantas y recoger las Granadas. Así que, sí no quieres, no entres.

Nivel Laboratorio 1-3

Con la Llave Sala Potencia, retorna al área de la Sala de Seguridad;

vuelve a subir en el ascensor. Regresa al Nivel Laboratorio 1-3 y lleva la caja hasta el pequeño ascensor. Baja hasta la planta inferior y arrastra la caja por el estrecho pasadizo hasta que quede alineada con otras dos cajas apiladas. Utilízala para subirte a ellas y, desde allí, alcanzar la Sala de Energía. Abre la puerta con la llave. Cuando los acontecimientos que van a tener lugar aquí hayan sucedido (preferimos que sea una sorpresa), vuelve al área octogonal. Una secuencia de vídeo mostrará la muerte de Annette. Recoge la **Llave Maestra** que hay al lado de su cuerpo y vuelve al ascensor que hay al lado de la Sala de Seguridad. Deberás usar la Llave para abrir la ruta de emergencia. Ella os conducirá hasta el Tren.

El Tren

Bueno, ahora vamos a por la última historia de nuestra aventura: la fuga de Raccoon City. Ve al vagón final del tren y guarda el juego. Píllate del arcón unos cuantos ítems de curación y el mejor armamento que tengas. Luego, hazte con la **Llave Plataforma,** pero móntatelo como sea porque, cuando salgas del tren, debes llevar dos espacios vacíos en tu inventario. Baja del tren, abre la puerta de rejas con la llave y, a continuación, tienes que llegar hasta el otro lado del puente. Una vez allí, camina recto hasta el panel de control que te permitirá abrir el almacén de enchufes de alta seguridad. Recoge el **Enchufe Unido S** y el **Enchufe Unido N** que encontrarás en su interior. A continuación, da media vuelta y entra por la puerta que hay bajo el puente. Conecta los enchufes a la toma de corriente que hay en la esquina y agárrate que vienen curvas...

JEFE TYRANT FINAL

Cuando se apaguen las luces, el Tyrant saltará del metal líquido en llamas y te plantará cara. Métele un par de balazos antes de que empiece a correr hacia ti y, entonces, escápate corriendo porque o te rebanará con su zarpa. Corre al otro lado y pégale dos tiros más antes de que vuelva a alcanzarte. Si te ataca con su combo de golpes múltiples, cúrate con lo que tengas y no dejes de descargar tu fuego a discreción. Después de un rato, una mujer misteriosa dejará caer el Lanzacohetes; justo lo que necesitas para cargarte a esta cosa. Corre a recoger el arma, selecciónala antes de que el Tyrant te atrape y achicharralo. Apunta bien porque sólo tienes dos tiros. Después de tostarlo bien, ya puedes salir por donde has entrado y volver al tren.

El tren (cont.)

Cuando llegues de nuevo a la plataforma, te encontrarás con otra horda de zombies en cueros que tendrás que eliminar. Cárgatelos con qualquiera de las armas que te queden. Abre las puertas del túnel para que el tren pueda salir, ponlo en marcha y ya podrás decir lo de... ¡pasajeros al tren!

JEFE FINAL

Bueno, ya ha por fin ha terminado todo... ¡Pues no! ¡La pesadilla continúa! Aunque lo creas imposible, algo se oculta dentro del tren. Baja hasta el vagón para guardar y todo se aclarará. Al llegar al compartimento, una monstruosa bio-arma te embestirá y te forzará a retroceder hasta la puerta. Pinta peor de lo que es. Mientras avanza hacia ti, lánzale una buena dosis de Granadas (¡es imposible fallar!) y el bicho acabará hecho un charco de babas.





FINALMENTE

Ya puedes sentarte a contemplar el mejor secuencia de vídeo final que jamás hayas visto. Tu trabajo aquí ha terminado. Con Raccoon City libre del G-Virus, tu mente ya está pensando en nuevos y mejores desafíos, como localizar a tu hermano Chris en la sede central de Umbrella en Europa...
¡Resident Evil 3, acción!

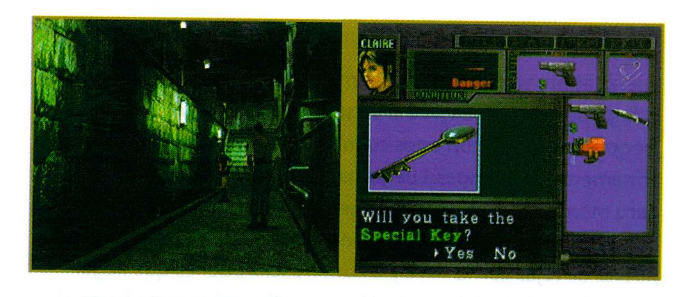
Resident Evil 2: Secretos

EL PRIMER RESIDENT EVIL ALBERGABA UNAS CUANTAS SORPRESAS Y SU CONTINUACIÓN TAMBIÉN NOS DEPARA UN BUEN NÚMERO DE SECRETOS. SIN EMBARGO, TENDRÁS QUE CURRÁRTELO MUCHO PARA DESCUBRIRLOS PORQUE CAPCOM NO ESTABA DISPUESTO A PONÉRTELO FÁCIL. AQUÍ ESTÁ LO QUE HEMOS ENCONTRADO PARA TI.

La Llave Especial

Después de jugar a RE 2, debes estar ansioso por saber que hay en ese armario secreto del Cuarto Oscuro o, lo que es más importante, cómo puedes obtenerlo. Pues bien, lo que sigue describe cómo conseguir la Llave Secreta que necesitas para abrir el armario y hacerte con las golosinas que contiene. Empieza cualquiera de las misiones en el modo de dificultad «Normal» (al contrario de lo que se suele creer, no necesitas completar el juego para probar este truco) y llega a la comisaría sin recoger ningún objeto por el camino (¿alguna vez te has preguntado por qué hay dos Ballestas y dos Escopetas en el juego? Es porque si quieres que esto funcione no puedes hacerte con el arma del vendedor). Esto es mucho más duro de lo que parece, porque deberás esquivar a un buen número de zombies para conservar la munición y resistir la tentación de recoger los primeros ítems. Cuando llegues al patio que hay fuera de la comisaría, verás que no hay zombies en el parque. Sin embargo, cuando bajes por las escaleras que conducen abajo, te encontrarás con un nuevo zombie: ¡Brad Vicars!
Brad fue el tipo que rescató a Chris y a Jill con el helicóptero, al final del primer juego; pero ahora ha sido infectado y se ha transformado en un súper zombie que cuesta un huevo de matar. En vez de cargártelo ahora, entra en la comisaría y hazte con la Escopeta y más munición. Una vez hecho esto, regresa a fuera y ve a por él. Una de las mejores tácticas es dispararle hasta que se acerque, retroceder y dejar que caiga a tus pies. Entonces, puedes patearle el cráneo y ahorrar munición. Sea





como sea, cárgatelo y, luego, regístralo para hacerte con la Llave Especial que lleva encima.

Trajes Especiales

Ahora que ya tienes la Llave Especial, ve al armario que hay en el Cuarto Oscuro y ábrelo. A continuación, te explicamos qué es lo que cada personaje encontrará en su interior...



Leon

Cuando Leon abra el armario, se encontrará con dos conjuntos de ropa; los dos suponen un cambio de look totalmente radical.
Primer conjunto: Para empezar, Leon puede optar por una muda de estilo gamberrete, todo completo con su chupa de cuero, sus vaqueros y sus guantes sin dedos. Con este traje, Leon disparará con una sola mano ¡como un verdadero gangster!
Segundo conjunto: La segunda alternativa es de estilo depredador. Pantalones de deporte militares, camiseta y una gorra de béisbol. Este atuendo también modifica la postura que Leon adopta al disparar.

Claire

Cuando Claire abra el armario, se encontrará con un vistoso conjunto y una flamante arma nueva.
Conjunto: Esta ropa convertirá a nuestra protagonista en una perfecta vaquera al estilo Jodie Foster (puaj), sin descuidar

ningún detalle: las botas, la chupa tejana y su pañuelo *pal* cuello (La verdad es que sobre gustos no hay nada escrito...).
Arma: Bueno, bueno... ¿Pero qué tenemos aquí? El arma es una Colt S.A.A., un revólver de repetición ultrarrápido que se dispara desde la cadera.

Sistema de Clasificación

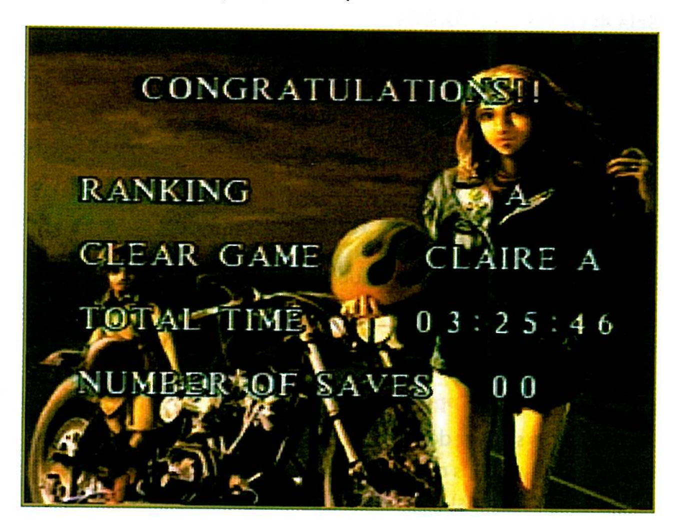
Al completar Resident Evil 2 en cualquiera de los escenarios, recibirás una calificación de acuerdo con lo bien (o mal) que lo hayas hecho. La puntuación va desde la «A» hasta la «E». La calificación depende de lo rápido que acabes el juego, del número de veces hayas guardado y del tipo de armas que hayas utilizado. Para conseguir una «A» tienes que acabar el juego en menos de dos horas y media, guardar menos de cinco veces, y no utilizar ninguna de las armas ilimitadas (dentro de esta clasificación se encuentran la Ametralladora, el Lanzacohetes y la Gatling –una especie de ametralladora antigua–). Para conseguir la dichosa capturita (mira, mira... sobre estás líneas) completamos el juego en 2 horas y 16 minutos, ¡sin guardar ni una sola vez!

Foto Secreta de Rebecca Chambers

Hombre... Como para salir en la portada de PlayBoy no es... Por extraño que pueda parecer, hay un carrete de cinta oculto en la oficina del S.T.A.R.S. que puedes revelar y aparece Rebecca Chambers del Resident Evil original posando en ropa de deporte. Fascinante... Para encontrar esta película, tienes que acercarte al escritorio que hay al fondo de la oficina (el que tiene el póster del S.T.A.R.S. detrás) y registrarlo. Cada vez que lo hagas, aparecerá un mensaje que dice algo así como «Este escritorio está la mar de desordenado, alguien debería revisarlo». Regístralo 50 veces y conseguirás el carrete.

Armas Ilimitadas

Si completas el juego de varias formas concretas y obtienes unas puntuaciones elevadas, serás recompensado con un Arma Especial con munición infinita para el siguiente juego.
Si lo logras, la próxima vez que juegues podrás hacerte con el Arma Especial en el primer baúl que abras.



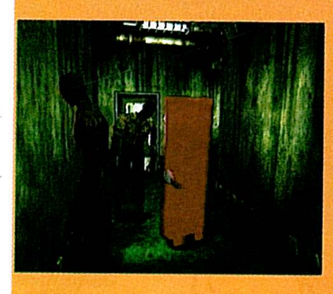
A continuación, te relatamos el arsenal especial que puedes conseguir en Resident Evil 2:
Lanzacohetes: tienes que completar la primera misión con cualquiera de los personajes en menos de dos horas y media y obtener una clasificación de «A» o «B».
Gatling: tienes que completar la segunda misión con cualquiera de los personajes en menos de dos horas y media y obtener una clasificación de «A» o «B».
Ametralladora: tienes que completar la segunda misión con cualquiera de los personajes en menos de tres horas y obtener una clasificación de «A» o «B».

Personajes Secretos

En RE2 hay dos personajes secretos y ambos comparten una nueva misión que es realmente de armas tomar. Difícil porque sí. Aquí te explicamos quiénes son y cómo puedes optar a ellos.

Jugar como Hunk

Hunk es uno de los tipos de las fuerzas especiales que han sido enviados para robar el G-Virus. Si quieres ponerte en la piel de este agente, debes completar la segunda misión con cualquiera de los dos personajes, Leon o Claire, guardando menos de 12 veces y en un tiempo final inferior a las dos horas y media. De esa forma podrás grabar los datos del «Cuarto Superviviente» en tu tarjeta de memoria y jugar con él.





Jugar como Tofu

Con la de trucos falsos que circulan por este mundo, si alguien te dijera que en Resident Evil 2 puedes jugar con un pedazo de queso tierno de soja, probablemente te abalanzases sobre el graciosillo para darle su merecido. El problema es que...¡existe realmente!
Pues bien, para jugar como Tofu (Sí, sí, un taco, un taco de queso; queso, con q) tienes que completar la primera y la segunda misión con cualquiera de nuestros dos protagonistas en menos de tres horas. Luego, tienes que volver a jugar y completar las dos misiones de nuevo con el otro personaje, también en menos de tres horas. Y finalmente, completar una tercera vez las dos misiones con cualquiera de los dos en menos de tres horas. En ninguno de los casos puedes guardar en más de 12 ocasiones. Cuando hayas completado los seis escenarios, podrás jugar con el quesito de marras.

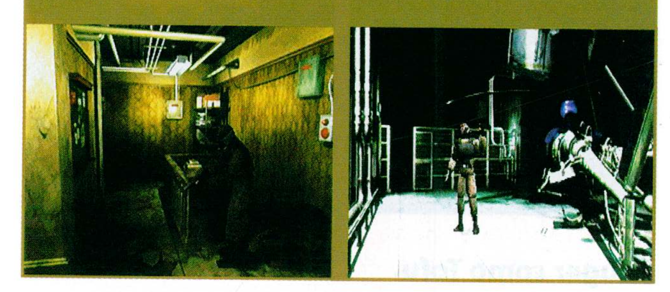
Resident Evil 2: Hunk & Tofu

VALE, YA SABES COMO LLEGAR A JUGAR EN LA PIEL DE ESTOS DOS PERSONAJES SECRETOS; AHORA PREPÁRATE PARA SU NUEVA MISIÓN. ES SÚPER DIFÍCIL Y SÓLO LOS RESIDENTEROS MÁS EXPERTOS CONSEGUIRÁN SUPERAR LA PRUEBA. LAS COSAS SE VAN A PONER MUY PELUDAS AHÍ DENTRO, ASÍ QUE... ¡BUENA SUERTE!

Hunk

Misión: Hacerse con el G-Virus para Umbrella.
Cómo: Sacando el G-Virus del sótano y llevándolo a la Comisaría de Policía.
Punto Fuerte: Dispone de varias armas.
Armas: Pistola H&K VP70 (168 balas), Escopeta Remington M1100-P (20 cartuchos), Pistola Magnum Desert Eagle 50A.E (16 balas).

Hunk es uno de los componentes del comando S.W.A.T que fue enviado por Umbrella para robarle el G-Virus al Dr. William Birkin. Aunque el monstruo Birkin consiguió cargarse al resto del grupo, tú lograste milagrosamente salvar el pellejo. Ahora te toca llegar hasta el tejado de la Comisaría de Policía para completar la misión que te fue encomendada por Umbrella: robar el G-Virus.



Tofu

Misión: Hacerse con el G-Virus para Umbrella.
Cómo: Sacando el G-Virus del sótano y llevándolo a la Comisaría de Policía.
Punto Fuerte: Puede soportar mayor castigo y no cojea después de resultar herido.
Armas: Un triste cuchillo de combate.

Tofu es una variación en plan coña de Hunk. Él (y decimos «él» porque tiene una voz de pito más bien masculina) comparte la misma misión de Hunk, pero, mientras que éste dispone de un surtido arsenal con el que puede mantener a raya a todo tipo de engendros, Tofu no lleva más que un miserable cuchillo. La acción evasiva es su única posibilidad para salir de la Comisaría de una sola pieza (o porción, en este caso).



Paso a Paso (ambos personajes)

Sala 1: ALCANTARILLAS
Los dos personajes empiezan en las alcantarillas, desde donde adquirirán conciencia de su entorno y pedirán ayuda por radio. El punto de encuentro señalado es el tejado de la Comisaría, así que sube por las escaleras y sal.

Sala 2: SALA PEDAZO DE QUESO
Este lugar está ocupado por cinco zombies, aunque a ninguno de los dos personajes debería resultarle demasiado difícil correr y escabullirse. Sal por la puerta del fondo.

Sala 3: PASILLO
Por aquí merodea otra tanda de zombies. De nuevo, no debería resultarte muy difícil esquivarlos sin desperdiciar munición, ni perder energía. Sal bajando por las escaleras.

Sala 4: TÚNEL DE ARAÑAS
Aquí es donde las cosas empiezan a ponerse feas. Si estás jugando con el quesito Tofu, corre para salvar la vida; si eres Hunk, haz uso de tu fiel Escopeta y despedaza a esos horripilantes arácnidos antes de que puedan envenenarte. Sal por la escalera que hay al final.

Sala 5: LA PERRERA
Cuidado porque estos perros pueden dejarte hecho un verdadero guiñapo. Si eres Tofu, ponte a correr y, si vas de Hunk, cárgatelos con tu Escopeta.

Sala 6: ÁREA DE LA PRISIÓN
Aquí deberás sortear de nuevo a una matabunta de zombies. Intenta esquivar a los del suelo corriendo (aunque si te atacan, no dudes en pisotearlos) y ve hasta la puerta.





Sala 7: **ZONA DE PÁRKING**
Aquí tendrás que encargarte de unos cuantos perros más. Sin embargo, como tienes espacio de sobras, podrías correr un poco por ahí y esquivarlos.

Sala 8: **PASILLO DEL SÓTANO**
En este corredor, la única amenaza son los pajarracos, y puedes evitarlos fácilmente si pasas corriendo. Sal subiendo por las escaleras que te conducirán al edificio de la comisaría.

Sala 9: **PASILLO NORDESTE**
Aquí tendrás que deshacerte de unos cuantos perros. Si vas de Hunk, puedes lograrlo con la Pistola y, si eres Tofu, pues a correr se ha dicho. No deberían suponer un gran problema.

Sala 10: **OFICINA DEL ALA ESTE**
Este lugar está plagado de zombies. Corre derecho hacia delante cruzando la oficina y métete detrás del primer escritorio por la derecha. Desde aquí deberías poder cruzar por la puerta azul doble sin ser atacado.

Sala 11: **ALA ESTE**
Estás rodeado de muertos vivientes. Cárgate o esquiva a los dos de la derecha y baja corriendo hasta el espacio más amplio. Espera a que el resto se acerque y, entonces, corre y sal por la puerta que conduce al Vestíbulo Principal.

Sala 12: **SALA DE ESPERA**
Desde el Vestíbulo Principal, entra en la sala de espera y mata o evita a las dos arañas que hay dentro. Cuidado, si te las cargas, aparecerán un montón de arañas pequeñas.

Sala 13: **ALA OESTE**
Aquí te encontrarás con tres Lickers. Aunque puedes evitarlos corriendo recto hasta la salida, es mejor que los sortees avanzando en zigzag para que te pierdan la pista.

Sala 14: **PASILLO PROTEGIDO CON TABLONES**
Aquí hay dos plantas que son una verdadera tocada de narices. Es difícil zafarse de ellas. La mejor táctica es acercarse y esperar a que se arqueen hacia atrás para arrearte. En cuanto embistan, échate hacia atrás y lárgate rápidamente.

Sala 15: **ÁREA DE LAS ESCALERAS**
Dos plantitas más. Retrocede y dispárales, si eres Hunk, o utiliza la táctica que acabamos de mencionar si eres Tofu, el quesito. Luego, sube arriba.

Sala 16: **VESTÍBULO DE LAS ESTATUAS**
Un Tyrant – 103 ronda por la zona. Espera a que se acerque a ti y, cuando intente darte, corre de lado por el área que hay al final de las escaleras, y luego corre hacia atrás siguiendo el pasillo hasta la puerta del final.

Sala 17: **PASILLO DEL S.T.A.R.S.**
Aquí hay unos cuantos zombies. Evítalos y pisotéale el cráneo al que se interponga en tu camino.

Sala 18: **SALÓN 2F**
Aquí te esperan tres Lickers de armas tomar. Utiliza las habituales tácticas evasivas para engatúsalos. Sal por la puerta que da a la Biblioteca.

Sala 19: **VESTÍBULO PRINCIPAL 2F**
Desde la Biblioteca, sal al Vestíbulo del segundo piso y ojo al dato con las dos plantas que hay por aquí. La primera es fácil de esquivar, la segunda es más difícil a causa de su situación.

Sala 20: **HABITACIÓN PARA GUARDAR**
Ésta es la sala más difícil del juego porque dentro hay siete zombies. En cuanto entres, corre hacia delante y pasa a los dos primeros. Luego, gira a la izquierda hacia el asiento. Desde aquí, pégate a la pared, esquiva a otros dos y cruza la puerta.

Sala 21: **PASILLO DEL HELICÓPTERO**
Más zombies. Gira a la izquierda y corre hasta el helicóptero estrellado. Entonces, espera a que todos se agrupen antes de correr hasta situarte detrás de ellos y cruzar por la puerta.

Sala 22: **CORREDOR DE LOS CUERVOS**
Éste es el último obstáculo: ¡otro Tyrant – 103! Si vas de Hunk y te queda algo de munición, endíñasela toda y a ver que pasa. Si eres Tofu, deja que el Tyrant haga el gesto de atacarte, retrocede y, entonces, aléjate corriendo. Sal por la puerta que lleva al tejado.

FINALMENTE

¡Felicidades! Has superado el examen final para llegar a ser un maestro en RE2. Ahora ya te puedes sentar tranquilamente a contemplar como los personajes se largan en helicóptero para llevarle el trofeo a Umbrella (no es que sea muy positivo para la humanidad, pero bueno...)

Resident Evil: Libro de Rutas

LA APARICIÓN EN EL MERCADO DEL PRIMER RESIDENT EVIL REPRESENTÓ TODA UNA REVOLUCIÓN EN EL PANORAMA DE LOS JUEGOS DE TERROR. DADO QUE RESIDENT EVIL 2 RETOMA LA HISTORIA ALLÍ DONDE LA ACABÓ EL PRIMERO DE LA SAGA, NO ESTARÍA DE MÁS QUE TE HICIERAS UNAS CUANTAS PARTIDITAS CON EL RESIDENT EVIL ORIGINAL. Y PARA AYUDARTE EN LA LOABLE TAREA DE SALVAR TU PELLEJO AQUÍ ESTÁ EL LIBRO DE RUTAS DE RESIDENT EVIL. ¡DISFRÚTALO!

SOLUCIÓN COMPLETA

RECOGER

HAY CIENTOS DE OBJETOS QUE DEBES ACUMULAR Y USAR PARA COMPLETAR RESIDENT EVIL, Y NO HAY FORMA DE LLEVARLOS TODOS A LA VEZ. SI JUEGAS COMO JILL PODRÁS ACARREAR OCHO OBJETOS A LA VEZ. LOS JUGADORES QUE QUIERAN PROBAR LA MISIÓN EN EL MARCO ALGO MÁS DIFÍCIL DE CHRIS SÓLO PODRÁN LLEVAR SEIS. POR ESO ES TAN IMPORTANTE TRANSPORTAR SÓLO LOS ÍTEMS QUE NECESITAS EN CADA OCASIÓN. POR EJEMPLO, ES OBVIO QUE HACE FALTA UN ARMA DE ALGÚN TIPO, MUNICIÓN, COMO QUIZÁ TAMBIÉN UNA LLAVE, O TAL VEZ POCIONES DE ENERGÍA. DEJA SIEMPRE AL MENOS UN ESPACIO DE ALMACENAJE LIBRE EN TU INVENTARIO CUANDO VAYAS A EXPLORAR NUEVAS ÁREAS; ASÍ NO TE ENCONTRARÁS CON QUE NO TIENES SITIO PARA LLEVAR UN OBJETO DE VITAL IMPORTANCIA CON EL QUE TE HAS TOPADO, LO QUE TE LLEVARÍA A MALGASTAR UN TIEMPO PRECIOSO DESHACIENDO EL CAMINO HASTA EL BAÚL MÁS CERCANO.

GUARDAR OBJETOS

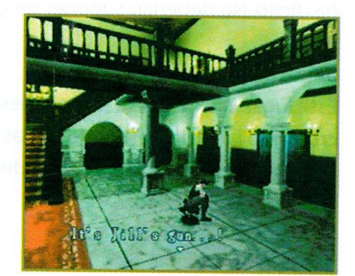
BÁSICAMENTE, LOS BAÚLES TE PERMITEN ALMACENAR CUALQUIER OBJETO EN CUALQUIER MOMENTO PARA USARLO EN EL FUTURO. CUALQUIER COSA QUE DEJES AHÍ SERÁ TRANSPORTADA AL INSTANTE A LOS DEMÁS BAÚLES. ESO SIGNIFICA SIMPLEMENTE QUE NO TIENES POR QUÉ VOLVER AL ARCÓN EXACTO QUE USASTE PARA RECUPERAR TUS OBJETOS.

En esta sección te presentamos la solución completa para sobrevivir a Resident Evil ¡en 142 sencillos pasos! Con esta guía sabrás qué encontrar y podrás ver el final bueno de Chris. También te funcionará con Jill, sólo que en tu camino observarás ciertas cosas que no han de hacerse exactamente igual.

Te recomendamos leer cada sección, seguir las instrucciones, pausar la partida y leer la siguiente (así no tendrás que parar en mitad de la batalla para seguir leyendo).

1 Tras escuchar la parrafada de tus compañeros de equipo, ve al Comedor y sal por la puerta del extremo opuesto. Toma el pasillo a la izquierda y acércate hasta el Salón de Té: serás obsequiado con una escalofriante secuencia de vídeo que te presenta a los zombies. Cuando el tío podrido se ponga en pie y se abalance sobre ti, sal corriendo de la sala y vuelve al Vestíbulo de la Entrada Principal.

2 Toma la Beretta de Jill y hazte con la Cinta de Tinta (Ink Ribbon) que encontrarás al lado de las escaleras. Con este ítem y la máquina de escribir podrás guardar tus partidas. Ahora vuelve al primer zombie y elimínalo con la Pistola. Examina el cadáver del colega y píllate los dos cartuchos de Munición Pistola (Clip).



3 Vuelve a la Entrada Principal y cruza la puerta azul situada al otro lado. Una vez en la Sala



Albert Wesker
Traidor malísimo. Definitivamente, no es amigo tuyo.

Barry Burton
Tipo corpulento que actúa de forma sospechosa, pero un valioso aliado.

Brad Vicars
Piloto de helicóptero que aparece con material cuando hace falta.

de la Estatua, mueve la escalera hasta situarla frente a la estatua y sube por ella para pillar el Mapa de la Planta Baja. Ahora ve al rincón y aparta el cofre para revelar una entrada; crúzala, mata al zombie que yace en el suelo, toma la Cinta de Tinta del estante y ábrete.



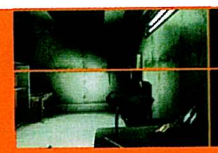
4 Regresa a la Entrada Principal y sube al piso de arriba. Una vez en el punto intermedio, ve a la derecha (a nuestra derecha) y entra en la segunda de las dos puertas. Toma la Llave Pequeña (Small Key) de la repisa de la ventana que hay justo al cruzar la puerta, sigue por el pasadizo pequeño y cruza la puerta del final.

5 Una vez en la terraza, examina a tu picoteado y difunto colega, Forrest; recoge la munición y sal procurando evitar a los cuervos psicóticos.

6 Vuelve por tus pasos hasta el rellano y entra por la puerta que hay al otro lado. Hay dos zombies a punto de caramelo apenas entras, así que prepárate. Ahora ve a la estatua a mano izquierda, empújala hasta el hueco de la barandilla, tírala por el borde y escucha cómo se hace añicos al estamparse contra el suelo de mármol.

7 Baja al comedor y toma la Joya Azul (Blue Jewel) de entre los fragmentos desmenuzados de la estatua. Luego, retorna a la sala del piso superior que

GRABAR





NECESITAS DOS COSAS PARA GUARDAR TUS PROGRESOS EN RESIDENT EVIL (UNA TAREA QUE PUEDE RESULTAR DE LO MÁS LABORIOSA POR SÍ MISMA). PRIMERO DEBES HALLAR UNA MÁQUINA DE ESCRIBIR VIEJA PARA INTRODUCIR TUS PROGRESOS, PERO NO TE SERVIRÁ DE NADA SI NO DISPONES DE UNA CINTA DE TINTA QUE TE PERMITA ACTIVARLA. LAS CINTAS LAS ENCONTRARÁS DESPERDIGADAS POR EL CAMINO, A MENUDO SOBRE ESCRITORIOS O OCULTAS DENTRO DE ELLOS (EN TAL CASO, NECESITARÁS UNA LLAVE PEQUEÑA PARA LOCALIZARLAS).



Rebecca Chambers
Buena con productos químicos y explosivos.

Jill Valentine
La avispada heroína. Atajar es su especialidad.

Chris Redford
La estrella de mandíbula cuadrada. Le gusta hacer las cosas a pulso.



Joseph Frost
El novato de turno que muere al poco de empezar el juego.



Enrico Mallini
Líder engañado que toma una decisión heroica cuando las cosas van mal.



Kenneth J Sullivan
No sirve de mucho porque no lo llegas a ver vivo.



Richard Eiken
Se acercó demasiado a la Serpiente gigante.



Forrest Spike
Cuando un zombie te invite a bailar... ¡vuélale la cabeza!

INVENTARIO COMPLETO

Objeto: Llave 002
Dónde: Tras la colmena gigante, en el pasillo de la colmena
Uso: Para abrir la puerta de la sala 002 que da al dormitorio

Objeto: Llave 003
Dónde: En un estante del almacén de armas, en el sótano del cuartel del guarda
Uso: Para abrir la puerta 003 en el pasillo de la colmena



Objeto: Llave Mansión (Armour)
Dónde: Tras la fuente del invernadero
Uso: Para abrir todas las puertas con una talla de blindaje grabada



Objeto: Llave sala de control
Dónde: En el baño situado en el lavabo 001 de la cabaña del guarda
Uso: Para abrir la puerta de la sala de control, dentro de la sala del tanque de agua



Objeto: Llave Mansión (Helmet)
Dónde: En la chimenea de la sala de la planta jefe, en cabaña del guarda
Uso: Para abrir toda puerta con la talla de un casco

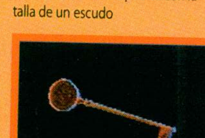
Objeto: Llave del laboratorio
Dónde: En un compartimiento oculto, en la sala de conferencias
Uso: Para abrir el pasillo de la entrada del ascensor en el pasillo 'O'





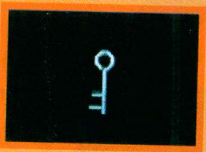


Objeto: Llave Mansión (Shield)
Dónde: Tras el reloj de caja del comedor
Uso: Para abrir toda puerta con la talla de un escudo





Objeto: Llave pequeña
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para abrir varios escritorios y revelar cintas y munición



Objeto: Llave especial
Dónde: Concedida al acabar el juego
Uso: Para abrir la puerta del guardarropa



Objeto: Llave Mansión (Sword)
Dónde: En la cama de la sala de grabación de la mansión
Uso: Para abrir toda puerta con la inscripción de una espada

Objeto: Libro Doom 1
Dónde: En el estudio
Uso: Para ocultar la medalla del águila



Objeto: Libro Doom 2
Dónde: En el pasillo del ítem del patio
Uso: Para ocultar la medalla del lobo

Objeto: Medalla del águila
Dónde: En el libro Doom 1
Uso: Para activar el pasillo secreto bajo la fuente



Objeto: Medalla del lobo
Dónde: En el libro Doom 2
Uso: Para activar el pasillo secreto bajo la fuente



Objeto: Emblema
Dónde: Sobre la chimenea del comedor
Uso: Para cambiar por el emblema de oro



Objeto: Emblema de oro
Dónde: En la sala secreta del bar
Uso: Para poner sobre la chimenea del comedor y revelar la llave del escudo

Objeto: Spray primeros auxilios
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para restituir del todo tu energía

Objeto: Bengala
Dónde: En una caja junto a la puerta del helipuerto
Uso: Para hacer señales a Brad y su helicóptero de escape



Objeto: Hierba verde
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para restituir en parte tu energía





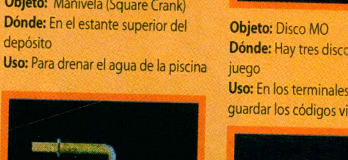
Objeto: Hierba azul
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para neutralizar toxinas y evitar que te envenenes



Objeto: Hierba roja
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para estimular los efectos de las hierbas verdes o azules

Objeto: Manivela (Hex Crank)
Dónde: En el suelo de la sala de Enrico
Uso: Para abrir puertas y resolver puzzles en la zona subterránea

Objeto: Manivela (Square Crank)
Dónde: En el estante superior del depósito
Uso: Para drenar el agua de la piscina



Objeto: Cinta de tinta
Dónde: Diversos sitios
Uso: Junto a la máquina de escribir, para guardar la partida



Objeto: Diapositivas
Dónde: En el suelo del laboratorio pequeño
Uso: Con el proyector de la sala de conferencias, para ver algunas imágenes

Objeto: Batería
Dónde: En el lavabo
Uso: Para accionar el viejo ascensor del patio

Objeto: Producto químico
Dónde: En la sala, bajo las escaleras
Uso: Para verterlo en la bomba de agua del invernadero y matar a la planta de la fuente



Objeto: Encendedor
Dónde: En el dormitorio, saliendo de la sala del ciervo
Uso: Para revelar el mapa del 2º piso en la entrada de la sala de clases y encender una vela en el comedor particular

Objeto: Disco MO
Dónde: Hay tres discos ocultos en el juego
Uso: En los terminales de pase, para guardar los códigos vitales

Objeto: Partitura
Dónde: Oculta tras una estantería, en el bar
Uso: Con el piano, para abrir un pasillo secreto

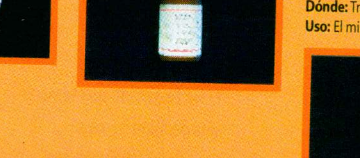




Objeto: Suero
Dónde: En un estante de la sala de grabación de la mansión
Uso: Para curar mordeduras de serpiente o araña







Objeto: Libro rojo
Dónde: En la sala 001
Uso: Para reemplazar el informe del V-jolt en la sala 003

Objeto: Joya azul
Dónde: Dentro de la estatua rompible en el comedor del 2º piso
Uso: Con el tigre de piedra para obtener el Wind Crest

Objeto: Joya roja
Dónde: Dentro de la cabeza de alce, en la sala de trofeos
Uso: Con el tigre de piedra para adquirir el Colt Python



Objeto: Moon Crest
Dónde: En el ático
Uso: Para abrir la puerta del pasillo entechado y entrar en el almacén



Objeto: Star Crest
Dónde: Detrás del último cuadro en la gran galería
Uso: El mismo que el anterior

Objeto: Sun Crest
Dónde: En la armería
Uso: El mismo que el anterior

Objeto: Wind Crest
Dónde: Tras la estatua del tigre
Uso: El mismo que el anterior

queda justo encima del Comedor y sal por la puerta del fondo.



8 Te encontrarás tres zombies en esta pequeña galería; cárgatelos a todos o bien emprende una maniobra evasiva (o sea: sal por patas). Huye bajando por las escaleras de la izquierda del segundo piso y corre a la primera puerta que veas una vez abajo.

9 Ésta es la Sala de Grabación de la Mansión donde conocerás a Rebecca. Hazte con la Llave Mansión amarilla (Sword) que hay en la cama y dirígete al arcón del rincón. Úsalo para guardar tu Cuchillo y la Llave Pequeña; luego, pilla Munición Pistola y graba.

10 Sal de la sala sin Rebecca y sigue hasta el final del corredor. Cruza la puerta del fondo para acceder al pasillo del primer piso. Aquí hay más zombies para pelar, así que asegúrate de no quedarte sin munición. Continúa por el pasillo de la derecha. A la mitad del mismo, encontrarás a un zombie y, detrás de él, un rellano. Sortea o mata al zombie y entra en el rellano. A continuación, abre la puerta para entrar en la sala de la estatua del tigre. Usa la Joya Azul, que rotará para revelar el Blasón del Viento (Wind Crest).



11 Abandona la Sala del Tigre y avanza por el pasillo hasta la siguiente puerta. Deberás utilizar la Llave de la Mansión para abrirla. Toma la Munición Pistola y examina el escritorio. Mientras haces esto, las puertas del lavabo se abrirán de golpe y un zombie se abalanzará sobre ti. Liquídalo y toma el Diario del Vigilante. Al volver al pasillo, avanza hasta la puerta del fondo.

12 Saldrás a un pasillo que ya conoces. Uno de sus lados acaba en el Salón de Té, donde topaste con el primer zombie. Al otro lado del pasillo hay dos puertas. Con la Llave de la Mansión, abre la primera, de color rojizo, para entrar en el Bar. Acércate al armario del rincón de enfrente de la puerta y desplázalo para revelar una zona secreta donde hallarás la Partitura (Music Notes). Llévala al piano y úsala. Por desgracia, Chris no sabe tocar ni una nota; menos mal que Rebecca interviene en la escena dispuesta a



ZOMBIES

Son los adversarios más comunes en RE.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Con los zombis te puedes divertir en cantidad. Si tienes potencia de fuego de sobras, la mejor táctica consiste en acercarse a ellos y apuntarles directamente a la cabeza. Si sólo posees la Beretta, échate atrás y cargatelos uno a uno. Si tienes la Escopeta, espera a que se acerquen a un brazo de distancia y pega un tiro; entonces quédate detrás y ríe mientras sus confundidos cráneos explotan. Y si cuentas con el Colt Python, ni siquiera tienes que apuntar. Si por toda arma tienes el Cuchillo y se acercan, da un mandoble para hacerlos oscilar hacia atrás, después dale al botón de correr y, luego, sal por pies para ponerte a salvo. Sí, es de cobardes, pero siempre te queda la posibilidad de volver más tarde y borrar esa sonrisa desquiciada y presumida de sus caras...
Cuchillo: 7-9 impactos; Beretta: 4-7 impactos; Escopeta: 1 impacto (de cerca); Colt: 1 impacto; Bazuca: 1 impacto.

CANCERBEROS

Conocido simplemente como 'Perro del Diablo' para la gente normal, este chucho es uno de los muchos cobayas genéticamente alterados que corren sueltos por el área de Raccoon. Tal vez suenen y actúen como cualquier otro chucho, pero los años de experimentación y modificación genética han causado mella en estos canes y, como resultado, sus salvajes cuerpos hace tiempo que han perdido todo rastro de afecto. Por supuesto, si los miras bien presentirás que no debes acercarte mucho a ellos.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Cuando haces frente a estos chuchos, lo que debes tener más en cuenta es su velocidad. Su sentido mejorado del olfato les permite localizarte antes de que tengas tiempo de advertir siquiera su presencia. A menos que la munición te permita lo contrario, la principal táctica consiste en salir a todo correr hasta que aparezca una puerta abierta. Pero, si cuentas con armas y munición, ponte cómodo y tirotéalos tarareando y riendo como un poseso mientras lloriquean pidiendo compasión.
Nota: Si estás armado con la Escopeta, espera a que se junten en una jauría antes de disparar. Así albergas grandes posibilidades de eliminar dos o más con una sola bala.
Cuchillo: 9-10 impactos; Beretta: 3-6 impactos; Escopeta: 3-5 impactos; Colt 2: impactos; Bazuca: 1-2 impactos.

Mansión 1º piso

1 Escaleras izquierda del 1er P.
2 Sala de grabación de la mansión 3 Sala vacía
4 Pasillo del 1er P 5 Sala de la estatua del tigre
6 Invernadero (y sala secreta) 7 Bar 8 Sala del servicio
9 Salón de té 10 Ascensor del 1er P. 11 Comedor 12 Depósito
13 Pasillo entechado 14 Patio 15 Escaleras derechas del 1er P.
16 Sala bajo las escaleras 17 Pasillo trasero 18 Pasillo
19 Sala trampa 20 Lavabo 21 Caldera 22 Galería grande
23 Sala de estar 24 Hall 25 Vestidor 26 Pasillo subterráneo 1
27 Guardarropa 28 Vestidor 29 Pasillo oculto
30 Armario ropero oculto 31 Pasillo en forma de 'L'

tocar la melodía. Deja la sala para que practique y vuelve al comedor. Quita el Emblema (Emblem) de la chimenea y ve al Vestíbulo de la Entrada para guardar la partida.

13 Vuelve al Bar y Rebecca ya habrá aprendido a tocar la melodía. Cuando te demuestre sus dotes artísticas, se revelará un pasadizo secreto. Entra en él y quédate el Emblema Dorado (Gold Emblem); Cuando recojas este ítem, la entrada secreta se cerrará. Para abrirla de nuevo, coloca en sustitución del Emblema Dorado el otro Emblema que habías recogido antes. Y, sobre todo, ten en cuenta que, al entrar en el pasadizo secreto, deberías tener al menos una ranura libre en el inventario.



14 Vuelve al comedor e inserta el Emblema Dorado en la chimenea. Esto hará que el reloj de caja se deslice y revele un escondrijo secreto que oculta una Llave de la Mansión roja (Shield). Recógela y vuelve al Vestíbulo de la Entrada Principal.

15 Cruza nuevamente por la doble puerta azul y abre la puerta del fondo con ayuda de la Llave de la Mansión amarilla. Dicha llave quedará desechada. Una vez que cruces y te metas en el pasadizo, corre como el diablo hasta el fondo y date la vuelta para plantarle cara al primero de dos furiosos cancerberos que encontrarás en el pasillo en forma de L.

16 Una vez eliminado éste continúa por el extremo final del pasadizo en forma de L. Cuando entre por la ventana el segundo perro procura darle también una cálida acogida. Luego acércate al cofre del medio y empújalo para revelar munición. Cruza por la puerta que hay al final de todo. Darás a un rellano con nuevas

puertas. La primera no podrás abrirla sin una llave especial. Continúa hasta la segunda puerta y ábrela. Por ella accederás al Baño.

17 Acércate a la bañera y selecciona la opción de vaciarla. Cuando se haya ido toda el agua turbia, recoge la Llave Pequeña y pírate.

18 Sigue por el pasillo y cruza la puerta partida del final, que te llevará al Pasadizo Trasero. Hay dos nuevos zombies para matar, si tienes tiempo y recursos. Ve al final del Pasadizo Trasero y cruza la puerta de la izquierda.

19 Ahora deberías estar en la Gran Galería, una galería de arte infestada de cuervos. Hay una serie de cuadros en las paredes; cada uno representa una etapa diferente de la vida. Tu tarea consiste en ir dándoles a los interruptores de los cuadros en orden, empezando por el más joven: Recién Nacido (Newborn Baby), Niño (Infant), Adolescente (Lively Boy), Joven (Young Man), Adulto (Middle-Aged Man) y Anciano (Old Man). Una vez pulsados en orden estos interruptores, ve al último cuadro del fondo y pulsa el botón. El cuadro caerá de la pared, dejando al descubierto el Blasón de la Estrella (Star Crest).



20 Sal otra vez al Pasillo Trasero, cruza la puerta gris de la izquierda y métete en la zona de escaleras de la derecha del primer piso. Elimina al zombie y recoge la Hierba Verde (Green Herb) de debajo de las escaleras. A continuación, entra en la Sala de Grabación que hay al lado, toma el otro blasón del baúl si es que no lo llevabas encima y, si quieres, guarda la partida.

21 Vuelve al Pasillo Trasero y, desde allí, continúa por el pasillo pequeño que hay a la derecha hasta la puerta del final. Ésta da al pasillo entechado por el que, más adelante, podrás salir al patio. Cárgate al perro que ronda e inserta tus dos blasones en los agujeros apropiados. Desanda tus pasos hasta la sala de debajo de las escaleras y toma el Producto Químico (Chemical).

22 Vuelve al pasillo del primer piso y síguelo hasta el final para entrar en el Invernadero; sabrás que lo es porque está lleno de plantas (una de ellas muy grande). Acércate a la bomba de agua (Pump) del rincón y vierte allí el Producto Químico. Con esto contaminarás el agua y matarás la planta de la fuente.

23 Recoge la nueva Llave de la Mansión (Armour) y, si necesitas reestablecer tu nivel de salud, utiliza las Hierbas rojas y verdes que hay al lado.

24 Abandona el Invernadero, desanda tus pasos y cruza la puerta para volver al corredor de las escaleras. Abre con la Llave de la Mansión la primera puerta que Chris encontrará a mano izquierda. Una vez en la Sala Vacía, recoge la Escopeta Rota

CAZADORES

Los cazadores, otro experimento de ingeniería genética avanzada, constituyen la máquina de matar definitiva y son muy difíciles de burlar. Los verás por primera vez al volver a entrar en la Mansión tras permanecer oculto en la Cabaña del Guarda. Una secuencia de vídeo muestra cómo algo te sigue en tu regreso a la casa.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Necesitas la Escopeta o algo mejor para hacer frente a estos depredadores. Si tardas demasiado, el cazador saltará hacia ti y te atacará desde el otro lado antes de que puedas volverte, cosa que suele acabar con tu decapitación. Manténlos lo más alejados posible porque te hará falta tiempo para recargar si no los matas. Con una Escopeta requieren unos cinco impactos; considerando el tiempo necesario para preparar el siguiente disparo, apenas resulta efectiva. Pero equípate con el Colt Python y en dos tiros habrán pasado a la historia. Cuchillo: ¡Olvídalo!; Beretta: 5-10 impactos; Escopeta: 4-5 impactos; Colt: 2-4 impactos; Bazuca: 2-3 impactos.

ABEJAS ASESINAS

Sólo te las encontrarás una vez a lo largo de tu periplo. Estos insectos te inyectan veneno en la sangre y, si no hallas rápidamente una Hierba Azul, acabarás convertido en una enrome y repugnante ¡bola de pus!

MANIOBRAS TÁCTICAS

Lo mejor que puedes hacer es ¡CORRER! Aunque si eliges combatir estos monstruos no malgastes munición disparándoles porque, desde luego, fallarás más que acertarás. Tan sólo deja que te ataquen ellos y, al final, tu personaje pillará tal cabreo que agarrará a la abeja más cercana y la arrojará al suelo para aplastarla con los pies. Cuchillo: 1 impacto; Beretta: 1 impacto; Escopeta: 1 impacto; Colt: 1 impacto; Bazuca: ¡Deja de desperdiciar tu munición!

CUERVOS MUTANTES

Los cuervos mutantes se parecen a los normales, sólo que el virus los ha vuelto tarumbas. Ahora, para saciar su hambre, quieren algo más que pan duro y patatas enmohecidas...

MANIOBRAS TÁCTICAS

Sólo tienes que luchar con ellos una de las dos veces que te los encuentras, ya que en la Gran Galería no atacan, a menos que pulses un botón erróneo en los cuadros o les dispares. La Beretta es más que suficiente para eliminarlos fácilmente, aunque un día descubrimos que asestarles cuchilladas es un método muy efectivo cuando vuelan bajo para morderte. Cuchillo: 1-2 impactos; Beretta: 1-2 impactos; Escopeta: 1 impacto; Colt: 1 impacto; Bazuca: 1 impacto.

(Broken Shotgun) y, si abres el escritorio con ayuda de la llave pequeña, conseguirás unos siempre bien recibidos Cartuchos para la Escopeta.



25 Dirígete con la Escopeta Rota al pasillo por el que accediste al Baño y síguelo hasta el final. Entra por la puerta sencilla de la izquierda y cruza la nueva puerta para acceder a la Sala de Estar. Píllate la escopeta que hay colgada en la pared, al otro lado de la chimenea, y sustitúyela por la rota.

26 Regresa al Vestíbulo de la Entrada Principal y abre la puerta que hay al lado de la doble puerta azul. Habrás entrado en el Vestidor. Gira la esquina y fulmina al zombie. Luego usa la Llave Pequeña para obtener los Cartuchos de Escopeta que hay en el cajón. Abre la puerta que hay al otro lado de este pequeño corredor para acceder al guardarropía. Hay un zombie en el suelo; derrámale los sesos o, si eres aprensivo, evítalo. En esta sala hay una Cinta de Tinta y una Hierba Verde a tu disposición.

27 Vuelve al Vestíbulo de la Entrada Principal y sube al piso de arriba. Ve a la derecha, cruza la primera de las dos puertas y ve al pasillo en forma de 'C'. Te encontrarás dos zombies, así que ten la Escopeta lista para la acción. Cuando los zombies estén fritos, cruza el grupo de puertas dobles azules.

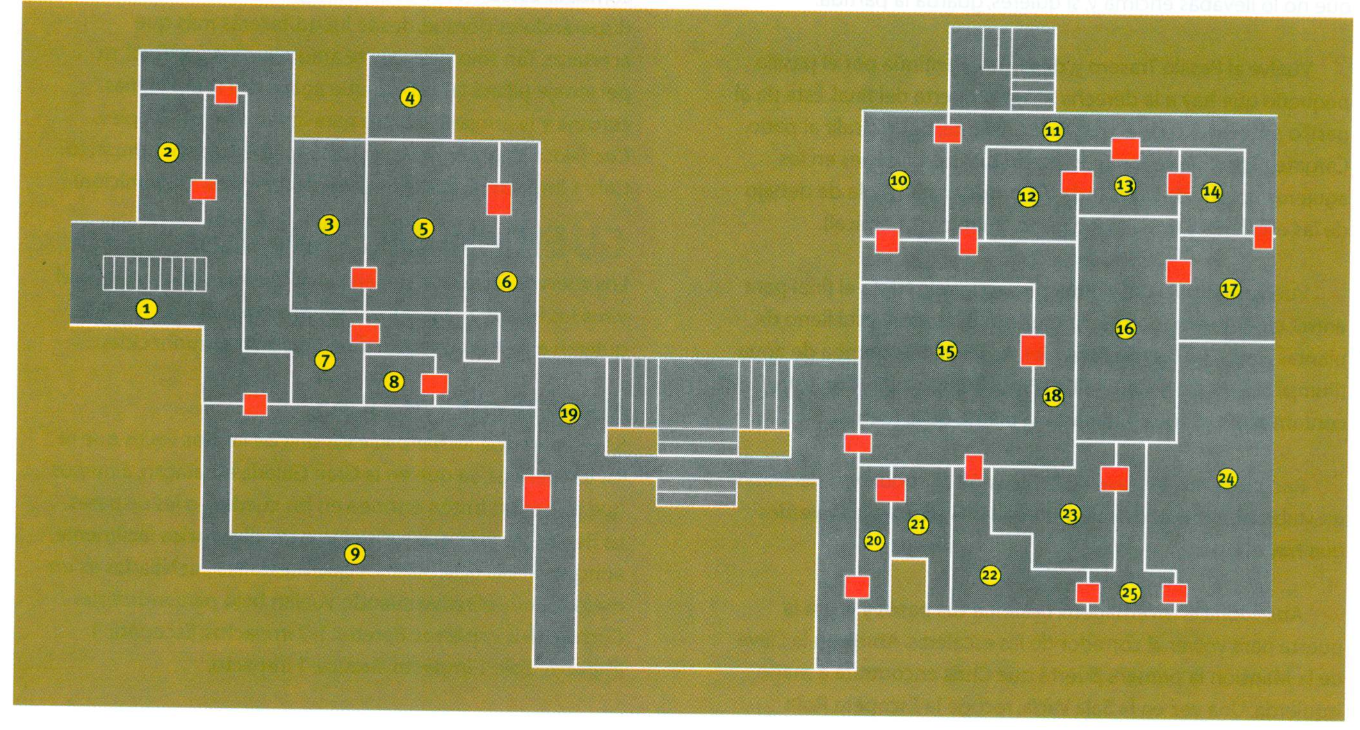
28 Ésta es la armería. Empuja con cuidado las dos estatuas hasta ocultar los dos respiraderos del suelo y luego pulsa el interruptor situado en el suelo, entre los dos. Si has tapado adecuadamente los respiraderos, el gas tóxico no entrará en la habitación y la vitrina de la pared del fondo se abrirá (Si no fuera así, sal de la sala y vuelve a entrar para intentarlo de nuevo). Allí encontrarás el Blasón del Sol (Sun Crest).

29 Sal de nuevo al pasillo en forma de 'C' y síguelo hasta cruzar la última puerta al final, que da a una Pequeña Biblioteca. Toma el Libro de Botánica de la mesa y sal por la puerta de enfrente. Prepárate para recibir a dos zombies.

30 Tras dejar la biblioteca pequeña te encontrarás en las escaleras del ala derecha del segundo piso. Después de finiquitar a dos zombies pelmazos, sigue adelante por el pasillo hasta dar con la puerta de la derecha que hay a la mitad del mismo. Prepara la escopeta porque un zombie te espera detrás de ella. Despejado el camino cruza por la puerta que lleva al Estudio. A un lado de la puerta hay un cuadro con insectos. Examínalo y pulsa el interruptor para que se vacíe el acuario que hay al otro lado de la habitación...un escondite en el que hallarás Cartuchos. Por último, recoge el Testamento del Investigador que hay en el escritorio.

MANSIÓN 2 F

1 Escaleras izquierdas del 2º P. **2** Sala de trofeos
3 Biblioteca B **4** Pasillo del 1er P.
5 Biblioteca secreta **6** Ascensor de delante **7** Pasillo abrupto
8 Cobertizo **9** Comedor 2º P. **10** Biblioteca pequeña
11 Escaleras derechas del 2º P. **12** Dormitorio **13** Sala del ciervo
14 Estudio del 2º P. **15** Armería **16** Sala de clases
17 Entrada a la sala de clases **18** Pasillo en forma de "C"
19 Vestíbulo del 2º P. **20** Pasillo de la terraza
21 Terraza **22** Pasillo de pilares **23** Comedor pequeño
24 Ático **25** Entrada del ático



31 Sal del estudio del segundo piso y ve hasta el Dormitorio, por la puerta de enfrente de la Sala del Ciervo. Toma el Encendedor y Cartuchos de Escopeta, si hace falta.

32 Sal de la Sala del Ciervo y ve a la derecha, pasillo abajo. Entra en la sala de clases y usa el Encendedor en la chimenea. Mientras crepita el fuego se materializará un Mapa del Segundo Piso en el panel de encima: hazte con él y deja la sala. Vuelve por el pasillo a las escaleras y baja por ellas hasta la habitación del baúl.

33 Provéete de munición y energía y sube de vuelta al pasillo 'C' (asegúrate de que aún llevas el encendedor). Ve por la puerta que todavía no has cruzado, que da al pasadizo de los pilares.

34 Ve pasadizo abajo y examina a Richard: se topó con algo muy grande, pero ¡cielos!, ¿qué podría ser? Toma la Munición Pistola de su chaqueta y cruza la siguiente puerta.

35 Hay un zombie esperando a la vuelta de la esquina, así que apunta alto con la escopeta para volarle la cabeza. Sube las escaleras y destraba la puerta con la Llave de la Mansión roja (Shield), pero no entres aún. Una vez utilizada, puedes desechar esta Llave.

36 Baja de nuevo las escaleras y sigue por el pasillo pequeño del que salió el zombie. Entra en el Pequeño Comedor del final y usa el Encendedor para encender las velas de la mesa. Con esto revelarás una abertura oculta tras el armario. Empújalo a un lado y hazte con los Cartuchos de la salita del hueco. También hay Munición Pistola en el pequeño comedor.

37 Sal del comedor y vuelve al tramo de escaleras por las que subiste antes para destrabar la puerta. Cruza dicha puerta y

MONSTRUOS LABORATORIO

Encontrarás a estos engendros patrullando los suelos y techos del complejo del generador (y más adelante en la sala 'O'). Su forma de ataque consiste en emboscarte desde arriba agarrándose a tu espalda y desgarrándote el estómago en un plis-plás.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Apunta alto para tirarlos del techo y, cuando caigan al suelo, mételes un buen tiro en el pecho para hacerlos retroceder. No pares de moverte, pegar un tiro y cambiar de posición. Así les resultará muy difícil seguirte la pista desde el techo.

Cuchillo: ¿Estás loco?; Beretta: 5-8 impactos; Escopeta: 2-4 impactos; Colt: 2-4 impactos; Bazuca: 2 impactos.

ARAÑAS

Vete a saber qué fue lo que hizo que estas tarántulas sufrieran un cambio de tamaño tan radical, pero la cuestión es que hay un total de cinco sueltas por los confines de la Mansión.

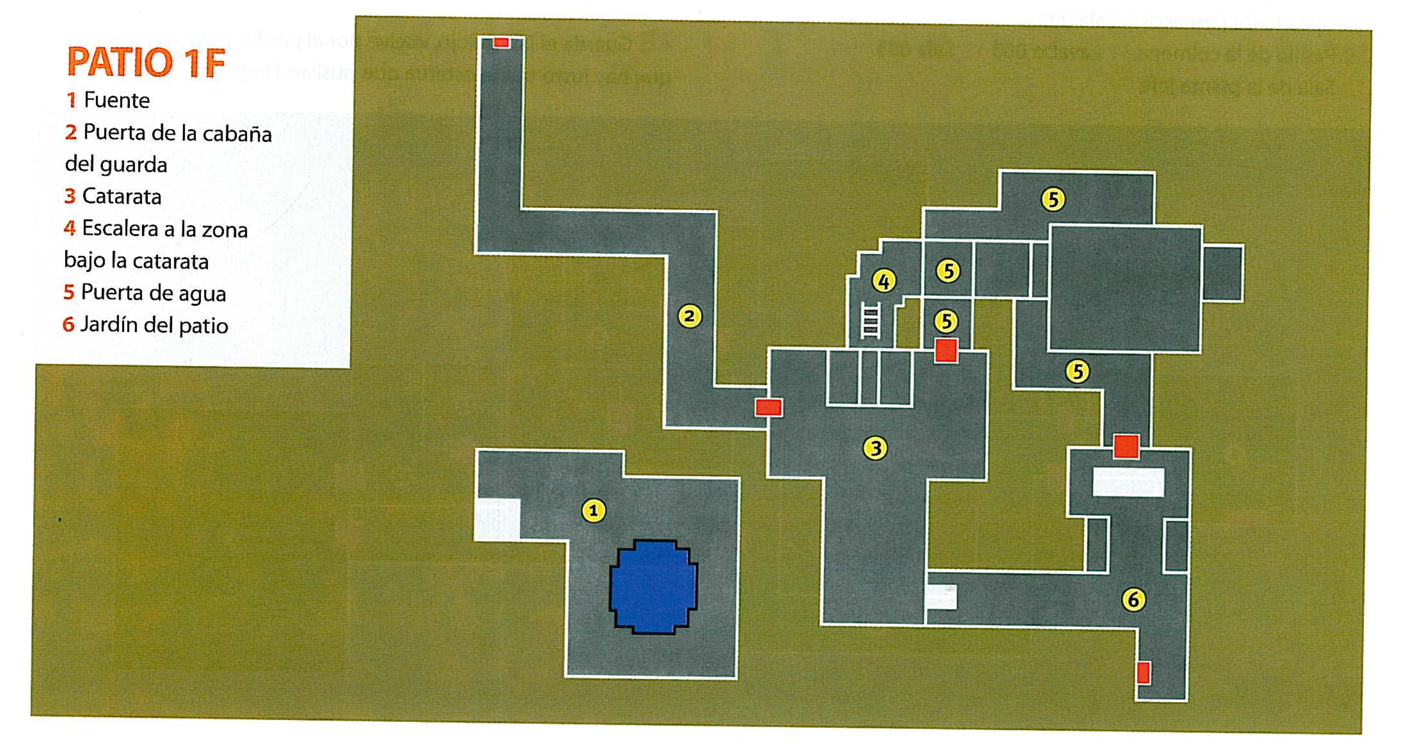
MANIOBRAS TÁCTICAS

No sobreviven a tres tiros de Colt, pero con un arma limitada es algo más difícil eliminarlas.

Cuchillo: Ni hablar, Beretta: 5-7 impactos, Escopeta: 3-5 impactos. Colt: 3 impactos, Bazuca: 3 impactos

PATIO 1F

1 Fuente
2 Puerta de la cabaña del guarda
3 Catarata
4 Escalera a la zona bajo la catarata
5 Puerta de agua
6 Jardín del patio



métete en el ático húmedo y oscuro. Tras buscar un rato, te llamará la atención un ruido en el rincón... ¡CIELO SANTO!

38 Del rincón más oscuro se desliza una serpiente gigantesca (¡si no te causa un prolapso rectal, es que eres más duro que nosotros!). Al parecer, si le das suficientes veces, la serpiente se retirará; sin embargo, como Chris sólo disponía de una escopeta, nos pareció mejor esquivarla sin más. Corre al agujero del que vino y toma el Blasón de la Luna (Moon Crest). Ahora, corre otra vez a la puerta antes de que la vil criatura te engulla enterito.

39 Es casi seguro que la serpiente te propine algún mordisco, así que para cuando salgas de la sala, su veneno ya estará corriendo por tus venas. Es tan potente, que apenas podrás llegar al fondo de las escaleras antes de desmayarte.

40 Te despiertas bajo la atenta mirada de Rebecca, quien ha inventado un suero para neutralizar el veneno y te ha arrastrado de vuelta a la Sala de Grabación sin ayuda de nadie. Una vez recobrado, coloca en tu inventario los restantes Blasones y ve de nuevo al pasadizo entechado donde pusiste los demás.

41 Ya tienes acceso al Depósito y deberías aprovechar para guardarlo todo, menos armas y munición. Empuja la escalera de metal a los estantes y consigue la primera Manivela (Square Crank). También hay una Llave Pequeña en uno de los barriles.

42 Sigue por la puerta doble y ten las pistolas a punto para eliminar tres perros que merodean por el patio. Ve a la izquierda, acércate al ascensor estropeado y obtén el Mapa del Jardín. Sigue avanzando por el patio y sal por las puertas de metal.

43 Tira a la izquierda, ve por el exterior de la piscina e inserta la Manivela en el encaje para vaciarla. Desciende a la piscina por la escalerilla metálica. Crúzala y sube por el otro lado. Ahora debes correr como un poseso para evitar las mordeduras letales de las serpientes que caen de los árboles hasta que encuentres refugio en el ascensor.

44 Baja por el ascensor hasta la zona de la catarata y púlete el atajo de perros rabiosos del fondo. Luego cruza la puerta metálica del fondo y baja por el camino de piedra hasta llegar a la Cabaña del Guarda. Cuidado con los perros de la puñeta.

45 Una vez en la Cabaña, empuja la estatua sacándola al pasillo por la derecha. Cuando el pasillo se bifurque a la derecha, sigue ese nuevo pasadizo y tapa el boquete del suelo con la estatua.

46 Vuelve ahora al inicio del pasillo principal y cruza la primera puerta. Es la Sala de Grabación de la cabaña. Guarda la Manivela y graba tus progresos si hace falta.

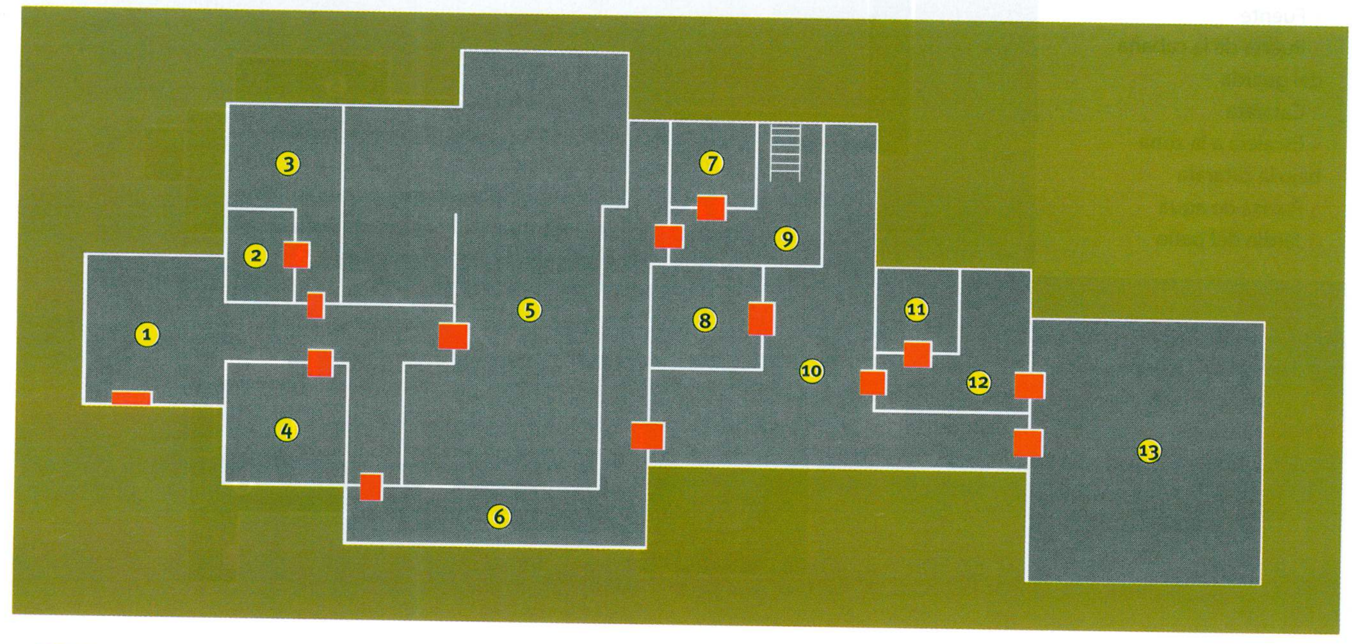
47 De nuevo en el pasillo, entra por la siguiente puerta: es la sala 001. Mata a los dos zombies y después abre la puerta pequeña para acceder al baño. Vacía la bañera para encontrar la Llave de la Sala de Control (Control Room Key) y explora luego el dormitorio para incorporar a tu inventario el Libro Rojo y una Llave Pequeña (con la que podrás abrir el escritorio que hay en este mismo dormitorio y hacerte con los cartuchos).



48 Guarda el Libro Rojo, vuelve por el pasillo y cruza la puerta que hay justo tras la estatua que pusiste. Llegarás al pasillo

CABAÑA DEL GUARDA 1F

1 Entrada a la cabaña del guarda **2** Lavabo 001 **3** Sala 001
4 Sala de grabación **5** Bar **6** Pasillo central **7** Baño 002
8 Depósito de fármacos **9** Sala 002
10 Pasillo de la colmena **11** Lavabo 003 **12** Sala 003
13 Sala de la planta jefe



TU ARSENAL

Cuchillo de combate



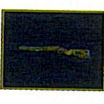
Es un arma por defecto tanto para Chris como para Jill, pero tiene poca utilidad en el momento de enzarzarse en combate con un zombie vomitón que va directo a tu yugular. Debes estar cerca para usarlo, pero tus reveses son lentos y te hacen propenso a sufrir un feroz ataque.

Pistola Beretta



Jill comienza el juego con este arma, y Chris la adquiere al poco de empezar. Caben 15 balas y va bien al principio porque despacha zombies a carretadas. Para adversarios más difíciles, no obstante, tiene una eficacia limitada.

Escopeta



¡Aquí empieza lo bueno! Encuentra la escopeta y todos tus males desaparecerán en medio de un festival de cabezas explotadas. Es lenta de usar y sólo caben siete balas, pero, ¡qué puñetas!, su potencia y eficacia lo compensan de sobras.

Colt Python



Adquirirás esta vital herramienta más adelante en el juego. Las pistolas tipo Magnum como ésta tienen fama de ser endiabladamente efectivas. Tiene una potencia y precisión asombrosas y seguramente podría arrancarte la cabeza de cuajo. Hazte, pues, la pregunta del millón: "¿es mi día de suerte?" (ver PlanetStation nº 1, página 83, Los pistoleros con más labia).

Bazuca



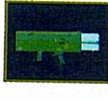
Exclusivo de Jill. Lo hallarás cerca del cadáver picoteado de Forrest, al principio del juego. La munición para este arma es escasa y el cacao que endiña es suficiente para aniquilarlo casi todo de un tiro. ¡Mira cómo revientan los zombies al comerse una de estas balas!

Lanzallamas



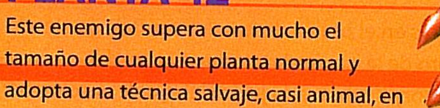
Exclusivo de Chris y adquirido bien entrado el juego (aunque no lo conservas mucho rato); la experiencia es digna de saborearse. Tiene muchas funciones: matamonstruos, llave y quitatelarañas. Sin embargo, la munición es exigua y este trasto se la come como si tal cosa.

Lanzacohetes



Este juguete –en principio, el arma definitiva con la que pulirse a Tyrant y completar el juego– puede conseguirla el jugador al empezar (siempre que complete antes el juego en menos de tres horas…). Ya puedes embarcarte en una orgía de muerte con munición y todo.

PLANTA 42



Este enemigo supera con mucho el tamaño de cualquier planta normal y adopta una técnica salvaje, casi animal, en sus métodos de caza: no hace nada en absoluto hasta que la presa se acerca y entonces enloquece. Hallarás un informe completo sobre la planta antes de vértelas con ella.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Puedes debilitar sensiblemente a la planta uniendo el V-jolt a sus raíces y acabar luego con ella a base de cartuchos flamígeros del bazuca. Otra solución es usar a Jill e ir desgarrando la planta con la escopeta; llegará un punto en el que te agarrará de repente con sus largos tentáculos y, justo cuando peor pinten las cosas, Barry irrumpirá y reducirá la planta a cenizas con su lanzallamas. Si usas a Chris, pégate a las paredes para evitar los tentáculos y ve moviéndote por la sala con el fin de esquivar los vertidos ácidos que suelta. Vacía tus pistolas cada vez que encuentres una abertura propicia.
Cuchillo: Nanay; Beretta: 20 o más impactos; Escopeta: 15-20 impactos; Colt: 10-12 impactos; Bazuca: 5-7 impactos.

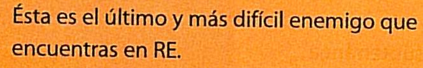
SERPIENTES

Hay dos grandes serpientes en el juego. La primera está en el ático y, por suerte, no tienes que matarla; la segunda se encuentra en la sala de clases y hace falta todo un arsenal para liquidarla.

MANIOBRAS TÁCTICAS

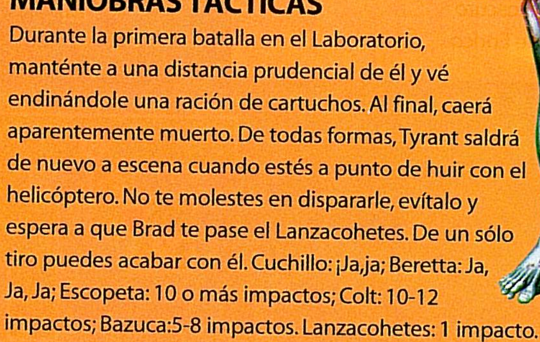
Superar la primera serpiente es sencillo: ¡sal por patas! Por desgracia, comportarte de una forma tan cobarde no te servirá de nada cuando te toque enfrentarte a la segunda. Dispárale con el Colt en el momento que se quede quieta y cambia de posición.
Cuchillo: ¡Que no!; Beretta: ¿Tienes un par de días libres?; Escopeta: 12 o más impactos; Colt: 10-12 impactos; Bazuca: 3-5 impactos.

TYRANT



Ésta es el último y más difícil enemigo que encuentras en RE.

MANIOBRAS TÁCTICAS

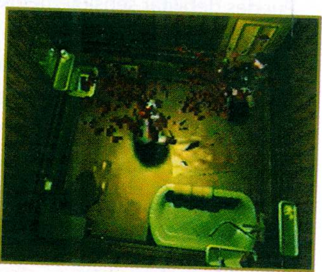


Durante la primera batalla en el Laboratorio, manténte a una distancia prudencial de él y vé endinándole una ración de cartuchos. Al final, caerá aparentemente muerto. De todas formas, Tyrant saldrá de nuevo a escena cuando estés a punto de huir con el helicóptero. No te molestes en dispararle, evítalo y espera a que Brad te pase el Lanzacohetes. De un sólo tiro puedes acabar con él. Cuchillo: ¡Ja,ja; Beretta: Ja, Ja, Ja; Escopeta: 10 o más impactos; Colt: 10-12 impactos; Bazuca:5-8 impactos. Lanzacohetes: 1 impacto.

central. Ve por él y métete en la primera puerta que encuentres.

49 Ahora te hallarás en el pasillo de la colmena. Baja corriendo por el pasillo oscuro de la izquierda y toma la Llave del Dormitorio (Dormitory Key) situada justo debajo de la colmena; si vas rápido deberías poder escapar sin que te atrapen las abejas. Sal por la puerta por la que entraste y continúa avanzando por el pasillo hasta dar con la sala 002. Al abrirla, perderás la Llave del Dormitorio.

50 Al llegar al final del pasillo, la sala 002 estará justo frente a ti. Usa la Llave para abrir la puerta y luego deshazte de ella. Cruza la primera puerta, que te lleva al lavabo, mata al zombi y recoge la Munición Pistola si tienes espacio. Ve al dormitorio principal y obtén el Mapa del Dormitorio que hay en la pared y el Informe Plant 242; deja los Cartuchos para luego.



51 Empuja a un lado los armarios del fondo de la sala y usa la escalera para bajar al pasillo anegado. Deberás empujar las tres cajas al agua para montar una pasarela: con dos de ellas es sencillo, pero la tercera tendrás que empujarla en sentido contrario para que cubra el corredor. Luego empújala contra la pared del fondo y hasta el agua.

52 Cruza la puerta doble del final para entrar en el tanque de agua. Gira a la izquierda y corre si quieres salvar el pellejo porque las aguas están infestadas de unos peces enormes y voraces. Dirígete, a continuación, hasta la Sala de Control. Es la primera y más pequeña de las dos puertas que te encuentras, así que ábrela con la Llave Sala de Control. Como ya no podrás usarla de nuevo, deshazte de ella (los espacios libres en el inventario valen su precio en oro).

53 Ya en la sala de control, tira de la palanca para que se vaya el agua y luego dale al botón que hay junto a la puerta para abrir el arsenal de la sala de al lado.

54 Abandona la Sala de Control y entra por la siguiente puerta. Toma la Llave del Dormitorio (Dormitory Key 003) y toda la munición que puedas llevar. Una vez que tengas lo esencial, sal de la sala y corre de vuelta por donde viniste; por el camino quizá quieras darte un respiro para reírte de los pobres peces desamparados que antes intentaban morderte los talones y que ahora colean frenéticamente sobre el hormigón luchando por respirar (pobretes, al final no pudimos resistir su sufrimiento y los liberamos con un par de tiros de escopeta. ¡Jua, jua, jua!).

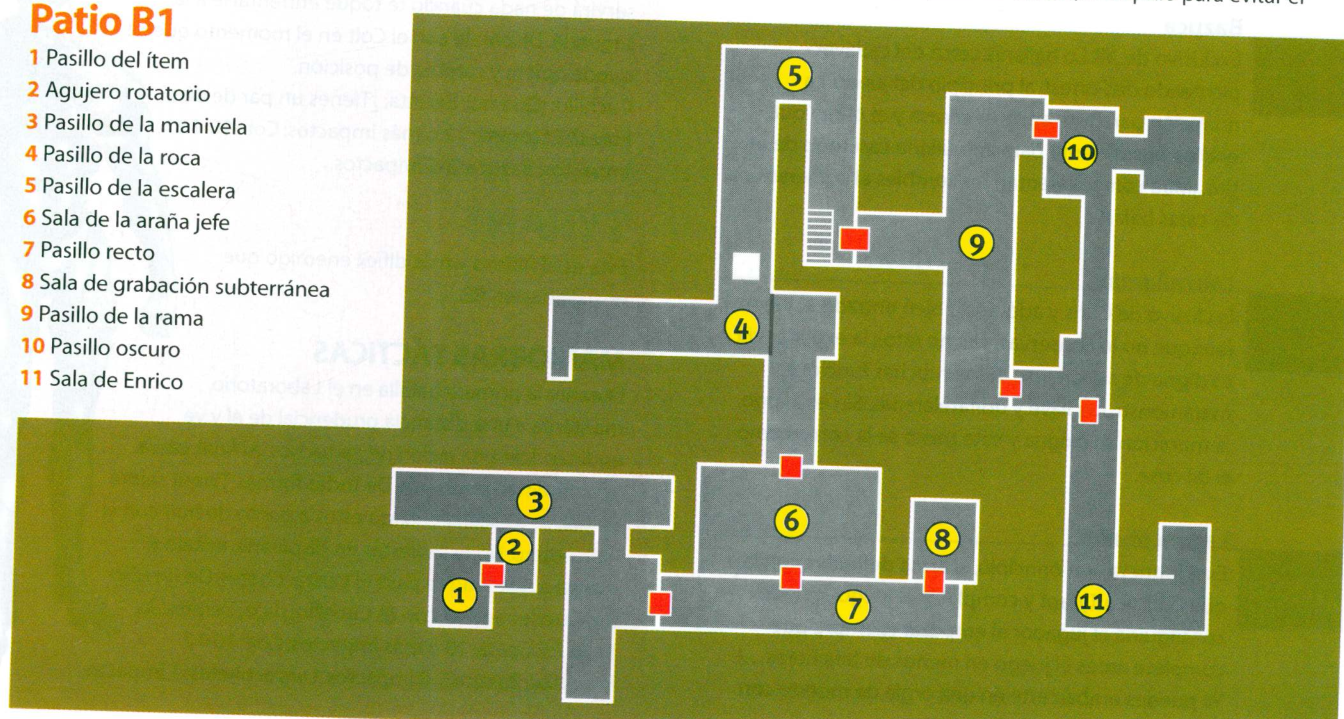
55 En el área del tanque de agua, aún hay una última sala por descubrir. Ve hasta la puerta metálica simple. Por ella podrás entrar a la Sala de Seguridad y, dentro, recoger la Llave Pequeña.

56 Dírígete de nuevo a la escalera y sube a la Cabaña del Guarda. Regresa a la Sala de Grabación de la Cabaña, aprovisiónate de energía y munición y guarda la partida. Cuando estés listo, abandona la sala y cruza la puerta doble de la parte más baja del pasillo.

57 Ahora te encontrarás en el Bar; estáte alerta porque en esta zona hay dos arañas rondando. Corre al rincón y escóndete tras la mesa de billar. Ahora dispara a las arañas mientras corren para atraparte. Una vez liquidadas ambas, sal rápido para evitar el

Patio B1

1 Pasillo del ítem
2 Agujero rotatorio
3 Pasillo de la manivela
4 Pasillo de la roca
5 Pasillo de la escalera
6 Sala de la araña jefe
7 Pasillo recto
8 Sala de grabación subterránea
9 Pasillo de la rama
10 Pasillo oscuro
11 Sala de Enrico

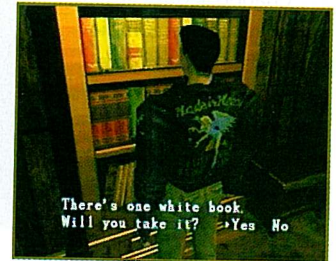


ataque de un ejército de arañitas.

58 Toma la Munición Pistola, la Cinta de Tinta y... ¡ah!, ya que estás, échale un vistazo a la mesa de billar; quizá te enteres de algo.

59 Vuelve a la Sala de Grabación de la Cabaña y agénciate el Libro Rojo y tanta munición y energía como puedas llevar. Luego parte hacia el pasadizo de la colmena.

60 Entra en la sala 003 —que se halla justo al lado de la colmena— y deshazte de la Llave. Entra en el lavabo de la izquierda, reduce la jeta del zombie a cachitos y toma la munición. Vuelve al Dormitorio Principal y toma la Cinta de Tinta del escritorio (necesitarás la Llave Pequeña). Acércate al estante y sustituye el Informe V-Jolt por el Libro Rojo.



61 Con esto se deslizará un armario y revelará una puerta secreta. Entra y prepárate para una confrontación antiecológica.

62 Has oído hablar de ella y has leído sobre ella; ahora vas a verla en todo su fangoso esplendor... ¡LA PLANTA 42! Tras una breve secuencia en la que la planta te agarra y te echa a un lado, la pelota estará en tu tejado y tendrás que burlar a este arbusto colosal. Manténte cerca de las paredes para evitar los tentáculos con que explora la planta y dispara un par de tiros de escopeta cuando puedas. La planta no para de escupir veneno ponzoñoso, así que muévete para esquivarlo; sabrás cuando va a caer un buen salivazo porque lo precederá un flujo de una asquerosa sustancia blanca y viscosa. El mejor método es moverse, detenerse un momento, pegar un tiro y moverse otra vez. Así, las posibilidades de que te pille el sepiajo ácido son mínimas.

63 Cuando por fin destruyas la Planta 42, recoge la Llave Mansión que hallarás en la chimenea y sal por la segunda puerta. Ve abandonando la Cabaña del Guarda y, por el camino, te encontrarás a Wesker, quien te mandará volver a la mansión y registrar las salas aún inexploradas... Bueno, ya le has oído: cárgate de munición y ¡en marcha!

64 En cuanto salgas del pasillo entechado y te metas en el pequeño corredor, una secuencia de vídeo te presenta un nuevo tipo de criatura que te ha seguido desde los jardines: el Cazador. Estos bichos son máquinas de matar en estado salvaje que te persiguen nada más verte, y para eliminarlas deberás poner a prueba tu agilidad. Usa la escopeta para cargarte a la primera, pero manténte lejos porque pueden saltar sobre ti y hacerte perder el equilibrio.

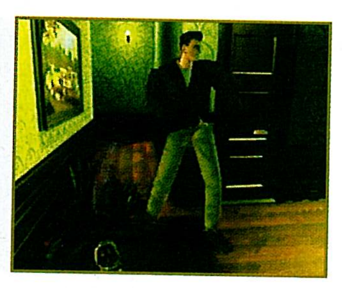


65 Ya en el pasillo trasero, entra en la primera puerta a la izquierda y ábrela con la última Llave de la Mansión que recogiste. Acércate al escritorio, enciende la luz y toma el Primer Libro de Perdición (Doom Book 1). Si tienes espacio en tu inventario, llévate los Cartuchos de Magnum de la mesa.



66 Sal de la sala, camina un poco y cruza la puerta gris que da al trastero de debajo de las escaleras. Mata al cazador y lee la nota que hay colgada en la pared, tras la puerta. Entra en la sala de grabación, guarda los Cartuchos de Magnum y el Libro de Perdición 1 y graba (si hace rato que no lo haces).

67 Vuelve al pasadizo trasero, donde encontraste al primer cazador, y luego ve a la izquierda por la puerta partida. Aquí hay más cazadores para eliminar, así que estáte ojo avizor. Sigue hasta el final del pasillo y cruza la puerta de madera.



68 ¡CUIDADO! El pasillo en forma de 'L' donde antes te encontraste a los perros está ocupado ahora por dos arañas gigantescas. Si sales corriendo a la puerta de enfrente no lograrán atraparte.

69 De nuevo en el Vestíbulo de la Entrada Principal, sube al piso de arriba y ve a la sala de encima del comedor. Allí habrá dos cazadores; elimina al primero que aparece a la derecha y corre hacia la puerta del otro lado.

70 Al cruzar la puerta que da a las escaleras de la izquierda del segundo piso, te encontrarás un cazador justo detrás. Ahora puedes quedarte y luchar, o bien salir por pies hacia las escaleras. Si te mantienes en tus trece, asegúrate de cargarte enseguida al cazador y corre hacia las escaleras. Si fuiste lo bastante rápido a la hora de matar al primer cazador, el segundo debería estar en paralelo a ti, en el lado contrario; esto te facilita las cosas para descargarle encima un par de escopetazos, con la seguridad de que el muy bobo no puede alcanzarte.

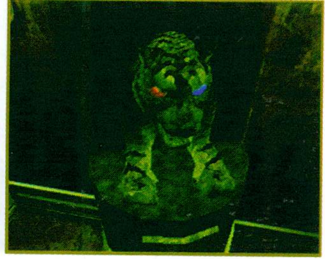


71 Cuando los cazadores la hayan diñado, sigue por el pasillo (sin bajar aún por las escaleras) hasta dar con la primera puerta

que hay a mano izquierda. Es la Sala de Trofeos. Recoge las órdenes de la mesa y los cartuchos de escopeta. Empuja la escalera de delante de la chimenea, vuelve a la puerta y apaga la luz. Retorna a la chimenea y sube por la escalera para obtener la Joya Roja de la cabeza del alce. Si tienes espacio, en esta sala también hay Cartuchos de Magnum para ti.

72 Abandona la Sala de Trofeos y baja la escalera. Llegarás justo a tiempo de ver a Rebecca acorralada por un cazador: perfóralo a la mínima oportunidad y entra en la Sala de Grabación que hay al lado. Guarda la partida para que no se pierdan tus progresos.

73 Sal de esta sala y ve al final del pasillo de las escaleras de la izquierda del primer piso. Cruza la puerta del final, corre hacia delante y escóndete en el rincón. Cuando el cazador se acerque a ti, dispárale, corre hasta el final y métete en el Invernadero para proveerte de energía. Si tienes espacio libre, mezcla algunas Hierbas y llévalas contigo.



74 Sal del invernadero, pasa de nuevo por el pasillo del primer piso y dobla la esquina. Camina despacio por el pasillo hacia la sala de la estatua del tigre y prepárate para una emboscada. Un cazador saltará desde el hueco, así que ¡dale su merecido! Entra en la sala del tigre y usa la Joya Roja. El tigre girará revelando... ¡guau, el Colt Python! Equípate con él enseguida y ponte manos a la obra.

75 Vuelve a la sala bajo las escaleras (cerca del pasillo entechado), provéete de munición y energía y sube por las escaleras. Cárgate al cazador de la izquierda con dos tiros del Colt y baja corriendo a la entrada de la Sala de Clases (donde adquiriste el mapa del segundo piso). Abre la puerta y con la Llave de la Mansión y deshazte de ella.



76 Ya estás en la sala de clases. Acércate al piano y tócalo... ¡Aaah! De la chimenea sale la serpiente más grande y fea que jamás has visto. Usa el Colt para liquidarla sin perder de vista tu energía (repóstala cuando llegues a un nivel crítico). Tras unos diez disparos, la serpiente arderá y la palmará.

77 Acércate al agujero que la serpiente ha abierto en el suelo al atacarte y salta por él. Dentro hallarás una lápida con un interruptor. Púlsalo y baja por la escalerilla metálica.

78 Una vez en el complejo subterráneo de túneles, ve a la derecha y cárgate al primer zombie que custodia los Cartuchos de Escopeta. Luego regresa al pasillo principal y cruza la puerta del fondo.

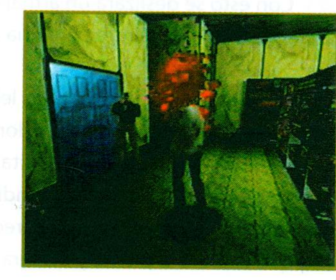
79 Si necesitas energía con urgencia, ataca a los dos zombies que se están merendando a un amigo, échales el guante a las Hierbas Verdes que hay detrás de él y ve a la siguiente puerta, que te lleva a la cocina.

80 En la cocina encontrarás una Llave Pequeña; añádela a tu inventario (si cabe). Ve al extremo opuesto y dobla la esquina. Habrá un zombie en el suelo, así que pártele la cabeza como quien no quiere la cosa y sube al ascensor.



81 Cuando llegues arriba del todo, abate al zombie que te espera y acércate adonde estaba. Verás dos puertas; entra por la primera. Recoge los Cartuchos y, si tienes espacio en tu inventario, pilla también la Batería (Battery).

82 Sal de esta habitación y corre de vuelta al ascensor. Pásalo y mata al zombie, luego escúrrete por la puerta azul doble y prepárate para disparar.



83 Toma los Cartuchos de Magnum del escritorio del rincón y baja por detrás de los estantes. Mata al zombie y hazte con el Álbum de Recortes (Scrapbook). Cruza la puerta contigua y sigue recto.

84 Llegarás a una estatua; empújala lo bastante para abrirte paso, ve hasta la escultura de la pared y dale al pequeño interruptor rojo. Al hacer esto alumbrarás una pequeña zona en el rincón. Empuja la estatua a esa zona iluminada y se abrirá un despacho secreto.

85 Agénciate el Disco MO (MO Disk) de dentro y vuelve a la anterior sala (a la que accediste por la puerta azul doble).

86 Ve al extremo de la sala, empuja el estante a un lado (en dirección contraria a la puerta azul) y entra en el observatorio secreto.

87 Toma la Cinta de Tinta y la Munición Pistola (si tienes sitio), aproxímate a la ventana y observa. Ahora sal por la puerta azul doble y ve a por la Batería si no la recogiste antes.

88 Baja de nuevo al ascensor y vuelve por la Cocina. Ve al rincón opuesto a la esquina por la que que entraste la primera vez y podrás asistir a una secuencia de vídeo de un maldito monstruo que se acerca a la puerta. No te preocupes, es sólo un zombie común y corriente; así que vuélale la cabeza y cruza por la puerta de la que salió.

89 Ve escaleras arriba y entra por la doble puerta que hay después del ascensor. Acabarás en el Salón de Té, donde estaba el primer zombie. Ahora, sin emargo, te encontrarás dos cazadores de los que tendrás que encargarse; estáte preparado con un montón de munición.

90 Avanza a la sala de grabación de la mansión y consolida tu inventario. Asegúrate de tener guardado el Primer Libro de Perdición y llévate la Batería, la Manivela y algún arma con munición. ¡Ahora ábrete paso hasta el pasillo entechado porque saldrás fuera otra vez!

91 Destruye al cazador que pulula por el pasillo entechado y sal al exterior.

92 Ve por el patio, pasa el camino de la piscina, pasa corriendo las serpientes que caen y vuelve al ascensor.



93 Cuando llegues abajo, ve recto hacia adelante –al ascensor que no funciona– y usa la Batería para ponerlo en marcha. Sube con el nuevo ascensor y vuelve a la Piscina. Usa la Manivela para detener el agua (a partir de ahora ya no necesitarás más esta manivela así que, cuando puedas, guardarla en el baúl).

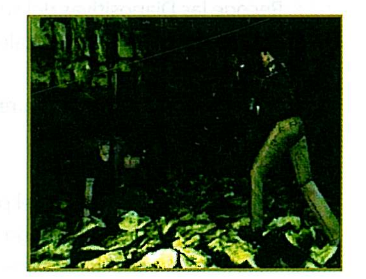
94 Vuelve al nuevo ascensor y baja otra vez al patio inferior. Acércate a la catarata, ahora seca, y baja por la escala que hay detrás.

95 Llegados aquí deberías llevar una buena arma y una Cinta de Tinta.

96 Una vez que llegues al fondo de la escala, ve recto, gira la esquina para encontrar una máquina de escribir y graba la partida.

97 Vuelve ahora hasta la escalerilla por la que has bajado. A su lado hay una puerta. Cuando la cruces hazte con el Lanzallamas (Flamethrower) de la pared y ve por la puerta de la izquierda.

98 Ahora te hallarás en una sala grande con una especie de pozo en el centro. Si buscas encontrarás un Spray de 1 auxilios (First Aid Spray) y algunos Cartuchos. Baja por el pasillo a la derecha y cruza por la primera puerta.



99 Sigue andando y toparás con Enricho, que tendrá muy mal aspecto. Tras balbucear algo sobre unos "traidores", el pobre tío se vuela los sesos (¡que flash!). Toma la Munición Pistola de su cadáver y vete.

100 Sal de nuevo por la puerta y te atacarán dos cazadores: los puedes chamuscar con el potente Lanzallamas. Recoge la nueva Manivela (Hex Crank) y sal por la puerta contigua.

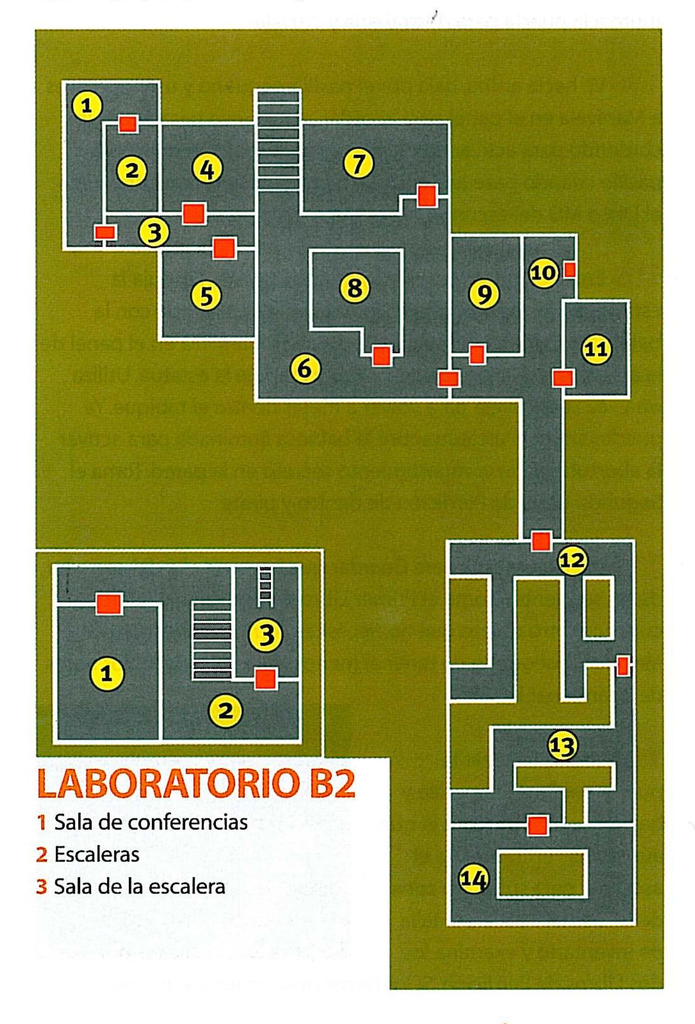
101 Mata a los dos siguientes cazadores y corre a cruzar la siguiente puerta. Habrá otro cazador al que debes liquidar. Cuando lo hayas frito o tiroteado, cuelga el Lanzallamas junto a la puerta y ábrete.

102 Acércate a la zona de la máquina de escribir y dobla la esquina de detrás. Ve al panel del muro, usa la nueva Manivela y cruza la puerta que hay justo delante.

103 Recoge el Lanzallamas y ve a la gran roca. Ahora corre hacia atrás y empezará a rodar detrás de ti. Escabúllete a la entrada

LABORATORIO B3

1 Entrada a la celda **2** Celda **3** Cámara intermedia
4 Sala particular 'A' **5** Sala particular 'B' **6** Sala 'O'
7 Laboratorio pequeño **8** Segundo depósito de cadáveres
9 Depósito de cadáveres **10** Entrada del ascensor
11 Sala de grabación del ascensor **12** Complejo A
13 Complejo B **14** Sala del generador



LABORATORIO B2

1 Sala de conferencias
2 Escaleras
3 Sala de la escalera

para que no te aplaste. Sube corriendo otra vez adonde estaba la roca con el fin de conseguir más combustible para el Lanzallamas. Baja corriendo a la gruta en la pared que ha provocado la roca y elimina a los cazadores. Al final del pasillo verás una serie de puertas partidas... ¡Tendrás que entrar por tu cuenta y riesgo!

104 A la araña grandota enséñale simplemente el Colt Python y púletela con tres tiros. Antes de que el peludo arácnido pueda moverse quedará reducido a una masa informe. Sal de la sala apenas cargarte al bichejo para evitar las arañas más pequeñas y entra enseguida otra vez.

105 Acércate a la puerta cubierta de telaraña del otro lado de la sala y despéjala con el Lanzallamas, o bien usa el Cuchillo de Combate que puedes recoger en el rincón. Crúzala y, en el nuevo pasadizo, ve hacia la izquierda y abre la puerta del final.

106 Usa esta oportunidad para grabar la partida si hace rato que no guardas. Toma además el Spray de 1 auxilios y llévate contigo la nueva Manivela y el Lanzallamas.

107 Deja la sala y ve a la derecha. Corre como un loco hacia la puerta del final, porque del techo caen serpientes venenosas que son un auténtico engorro. Deja el Lanzallamas en el picaporte junto a la puerta para destrabarla y crúzala.

108 Ve hacia arriba, baja por el pasillo pequeño y usa tres veces a Manivela en el panel para acceder a un nuevo pasadizo. Sube corriendo para activar el pedrusco y agazápate en un nuevo pasillo cuando pase junto a ti. Ve adonde estaba la piedra, toma el Disco MO del escondrijo y el Mapa de la pared.

109 Enfila el nuevo pasadizo y cruza la puerta. Empuja la estatua de forma que quede contra la pared alineada con la baldosa iluminada del suelo. Usa ahora la Manivela en el panel de la pared para que salga un tabique y empuje la estatua. Utiliza otra vez la Manivela para volver a meter dentro el tabique. Ya puedes situar la estatua sobre la baldosa iluminada para activar la abertura de un compartimiento secreto en la pared. Toma el Segundo Libro de Perdición de dentro y pírate.

110 Vuelve a la Sala para Guardar que hay más allá del corredor de las serpientes. Toma el Primer Libro de Perdición y guarda cualquier otro objeto que no necesites como, por ejemplo, la Manivela. Asegúrate de tener al menos tres espacios vacíos antes de abandonar la Sala.

111 Vuelve a cruzar la puerta del final del pasillo y baja por el pasadizo en el que aún no has entrado. Usa el ascensor para subir a la zona de la fuente. Ve a la pantalla de inventario y examina los dos Libros de Perdición. Si los haces girar de forma que las páginas miren hacia la pantalla y pulsas el botón X, los libros se abrirán y revelarán los Medallones Lobo (Wolf) y Águila (Eagle). Cuando estos ya hayan sustituido a los Libros en tu inventario, introdúcelos en los espacios apropiados a cada lado de la fuente y se abrirá, dejando al descubierto una escalera que conduce al Laboratorio subterráneo.

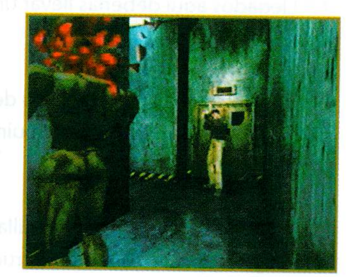
112 Baja por la escalera y sube al ascensor. Cuando llegues abajo, dobla la esquina y baja por la escalera.

113 Aquí te encontrarás un baúl. Aprovecha para equiparte con un arma y suficiente munición y cruza después la puerta del final.

114 Hay tres zombies ansiosos por recibir tus balas, así que, si posees munición, desparrámales los sesos sin más tardar y escúrrete al escritorio del rincón. Toma el Disco MO que hay encima del escritorio, vuelve hasta la escalera de metal de esta nueva área y baja por ella.



115 Cruza la doble puerta que hay al final de la escalera y entra por la primera puerta. Dale al interruptor rojo para encender las luces y toma la carta del investigador. Al leerla adquirirás los nombres de usuario y la contraseña que te permitirán abrir, más adelante, una serie de puertas. Empuja el estante a un lado y dale al interruptor azul para encender las luces UV. Mira ahora el cuadro y verás que el borrón incomprensible que había allí garabateado ya será legible. Hay Munición Pistola en la caja junto a la pila, y también Hierba Verde si la necesitas.



116 Abandona la sala, retorna por la puerta doble al pasillo de las escaleras. Avanza por el pasillo, encárgate de los zombies y entra por la primera puerta doble que no se encuentre bloqueada. En este pequeño laboratorio encontrarás un ordenador. Enciéndelo e introduce JOHN como nombre de usuario (login) y ADA como contraseña (password). Escoge abrir la puerta B3 y, luego, introduce la contraseña MOLE para abrir la B2.

117 Recoge las Diapositivas del suelo y sal del laboratorio pequeño. Corre de vuelta a la escalera de metal y sube.

118 En lo alto de la escalera, tira recto y cruza la puerta partida que da a la Sala de Conferencias.

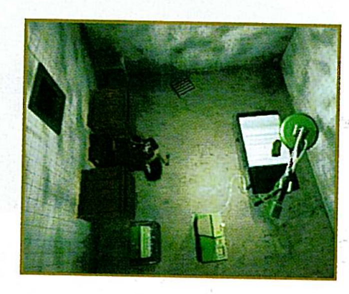
119 Coloca las Diapositivas en el proyector para ver algunas imágenes interesantes y pilla luego el documento del Sistema de Seguridad. Abre el panel de la pared y dale al interruptor para

activar otro panel secreto, que se abrirá y revelará la Llave del Laboratorio (Lab Key).

120 Vuelve al piso de abajo y avanza por la sala en forma de "O" y dirígete a la puerta del símbolo rojo en el suelo. Hay tres zombies en el recorrido, así que, si dispones de munición, ¡date el gustazo!

121 Usa la Llave Laboratorio para entrar y, a continuación, despréndete de ella. Habrá un zombie apenas entres, y luego otro detrás de cada esquina. Ve recto a la Sala de Grabación del Laboratorio y toma los Cartuchos de Magnum y la Hierba Verde; graba si hace falta.

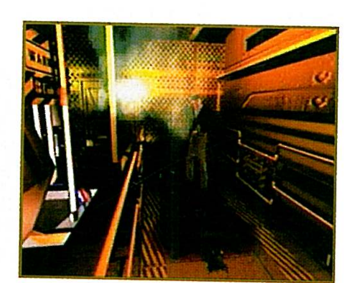
122 Asegúrate de que llevas encima un Disco MO y abandona la sala. Retrocede ahora unos pasos para entrar por la puerta doble del inicio del pasillo. Por ella, accederás al Depósito de Cadáveres.



123 Toma los Cartuchos y, si quieres, la Hierba Roja. Mueve las cajas para que queden sobre los respiraderos del suelo y no pueda filtrarse gas tóxico por ellos. Luego sitúa la escalera en medio para lograr el acceso al sistema de aire acondicionado.

124 Tras arrastrarte por él saldrás al segundo Depósito de fiambres. No te preocupes: estos cadáveres no cobran vida (¡qué pena!, ahora que le habíamos cogido el gustillo…). Por ahora estás totalmente a salvo. Usa el Disco MO en el terminal para obtener el código 02 (pass code02). Sal con los Cartuchos de Magnum bajo el brazo.

125 Vuelve al Laboratorio y busca un refugio temporal en la Sala de Grabación mientras te cargas de Hierbas.



126 Asegúrate de llevar encima un Disco MO y alguna combinación de energía; sal de la Sala de Grabación y ve por la izquierda al final del pasillo. Entra en el complejo del generador y dispónte a eliminar a los peligrosos monstruos del laboratorio que se arrastran por el techo. Una buena estrategia es dispararles una vez para que caigan al suelo y un par de veces más cuando se encuentren quietos y atontados.

127 Ve a la derecha tras tu entrada y corre al rincón de enfrente del terminal de control. Restablece la corriente eléctrica y habrás acabado en esta zona. Vuelve hacia la entrada y, sin salir de esta área ve por la derecha hasta la puerta del final.



128 Saldrás al complejo B, pero ten cuidado porque hay más monstruos de laboratorio con los que vértelas. Corre hacia delante y usa el Disco MO para obtener el código 03 del terminal. Luego vuelve corriendo, escúrrete por el pasillo pequeño y pasa por la parte trasera para llegar a la siguiente puerta.

129 Entra en la Sala del Generador Principal y ve a la izquierda. Activa el terminal para restablecer la corriente al ascensor y abandona el complejo.

130 Vuelve a la Sala de Grabación y provéete de munición y un Disco MO; luego sal del laboratorio y corre de vuelta a la zona de las escaleras de metal. Justo al pie de las escaleras hay una puerta doble; crúzale de nuevo y entra en la sala que hay a mitad del corredor.

131 Nada más entrar hay cuatro zombis desnudos listos para fulminar; no te cortes. Si acaso, espera a que se apelotonen para cargarte a más de uno
a la vez. Recoge el Fax de la pared y usa el Disco MO en el terminal para conseguir el código 01.

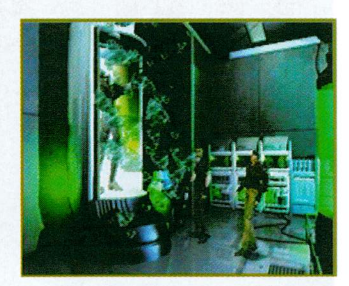
132 Sal de la sala y sigue hasta el final del hall. Entra los códigos (pass code) en la puerta y crúzala. Dobla la esquina y sube a la puerta de la celda para reunirte con Jill. Por desgracia, la puerta está cerrada con llave, de modo que tendrá que esperar un ratito.

133 Vuelve a la Sala de Grabación del Laboratorio y guarda la partida. Una vez provisto de armas y munición, sal de ahí y ve por la derecha al ascensor. Al pulsar el botón, Rebecca correrá hacia ti y soltará una serie de disparates de chiquilla.



134 Cuando ambos lleguéis al piso más alto en el ascensor os darán la bienvenida Wesker y el cañón de una pistola. ¿Qué pasa? Que el afable idiota estaba en el ajo con Umbrella desde el principio

y está a punto de acabar con vosotros. Sin embargo, en la más pura tradición misteriosa de los malos, primero jugará un poquito y os explicará sus viles planes antes de cargarse a Rebecca. Entonces te ordenará que vayas al bio-laboratorio y te presentará a su creación perfecta: TYRANT.



135 Tras más discursillos en plan macho, Wesker liberará a Tyrant de su cámara criogénica y lo azuzará contra ti como a una mascota. No obstante, Wesker no contaba con que Tyrant lo viera como su primer objetivo y, en consecuencia, acabará pareciendo un plato de raviolis sobre el suelo del Laboratorio.

136 Ahora, Tyrant va a por ti. No dejes de correr para alejarte de su alcance y, cuando estés lo bastante lejos, vuélvete y endósale un par de tiros. Ve haciendo esto hasta que se desplome (¡uf!). Usa el terminal del ordenador para abrir la puerta y vete.

137 Ahora la cosa se acelera. Al salir del bio-laboratorio, se te aparece Rebecca; qué gran cosa los chalecos antibalas, ¿eh? Baja en el ascensor y saldrá zumbando a plantar una bomba que envíe a la porra todo el edificio.

138 Graba la partida al salir del Laboratorio y recoge todas las pociones de energía disponibles. Vuelve a la puerta partida de debajo de la escalera de metal; ten cuidado porque algunos de los monstruos del laboratorio se han soltado y deambulan por los vestíbulos. Cruza la puerta doble y baja de nuevo hasta el final para rescatar a Jill de su confinamiento en la prisión.

139 Agarra a Jill, sal fuera por la puerta doble y vuelve al piso de arriba. Cuidado porque aquí hay zombies a mogollón, así que suelta unos cuantos perdigonazos para despejar el camino. Sube por la escalera y cruza la puerta de emergencia, que está junto a ti en lo más alto.

140 Baja corriendo por el pasillo y escucha el mensaje apagado de radio de Brad. Ahora recoge la Batería que hay en el suelo y úsala para activar el ascensor.



141 Jill y Rebecca se quedarán detrás para liquidar más monstruos, dejando para ti la tarea de subir zumbando al Helipuerto, hacer señales a Brad y conseguir que traiga el helicóptero para rescataros. Sube al ascensor y toma la Bengala de la caja que encontrarás al salir. Ahora acércate al centro del Helipuerto y enciéndela. En unos segundos aparecerá Brad. Sin embargo, un viejo amigo saldrá para un último ataque sorpresa...

142 Es inútil intentar disparar a Tyrant porque es demasiado rápido para alcanzarlo. No pares de correr de un lado a otro mientras evitas sus ataques. Cuando el contador de la destrucción llegue a unos 40 segundos, Brad dejará caer un Lanzacohetes (Rocket Launcher) desde el Helicóptero. Corre a por él, vuélvete y dispárale a Tyrant mientras se abalanza sobre ti. Habrá una gran explosión y lo único que quedará de Tyrant serán algunos miembros chmuscados. Ya puedes relajarte. Has acabado el juego.

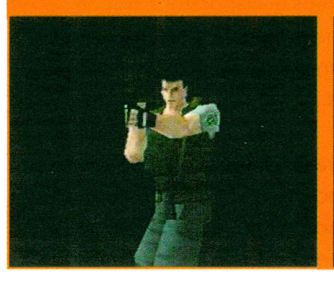


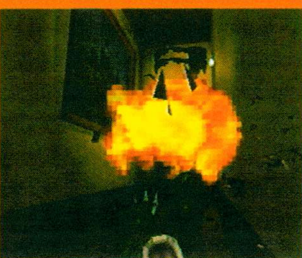
TRUCOS

Tenemos los mejores trucos para ti, pero hay un problemilla: para obtenerlos debes completar todo el juego en menos de tres horas. Vale, no es el método más fácil de acceder a un truco, pero Capcom ha procurado que el jugador se lo curre todo en este juego, y que los cuelguen si van a arruinarlo todo sirviéndote estas ricuras en bandeja. En fin, a lo que íbamos...

Si logras completar el juego en menos de tres horas, la próxima vez que juegues tendrás el lanzacohetes y munición infinita a tu disposición. Imagínatelo; podrás pasearte por la mansión, riéndote de cualquier monstruito y métiendole un cohete por los morros para ver cómo explota en cachitos asquerosos.

Para completar tan monumental tarea sólo tienes que tragarte nuestra completa guía y no hacer nada que no debas. Seguramente completarás el juego al menos una vez para saber qué es esencial para tu misión y qué es una absoluta pérdida de tiempo. Pues eso, de ti depende. ¡Buena suerte!





Resident Evil: Director´s Cut

¿TE HAS ENCALLADO CON EL DIRECTOR'S CUT DE RESIDENT EVIL? ¿NO SABES ADÓNDE HAN IDO A PARAR TODOS AQUELLOS ÍTEMS QUE TE SABÍAS? PUES, TÚ PONTE CÓMODO Y DEJA QUE TE INDIQUEMOS LA NUEVA LOCALIZACIÓN DE LOS OBJETOS.

Llave del Dormitorio para Sala 002 (002 Key)
Dónde en RE: Sala de la colmena, en la Cabaña del Guarda.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo lugar.

Llave Dormitorio para Sala 003 (003 Key)
Dónde en RE: Almacén de Armas, Sótano de la Cabaña del Guarda.
Dónde en el Director's Cut: En el fregadero que hay en la Sala 002.

Llave de la Mansión (Armour Key)
Dónde en RE: En la Sala de la Bomba de Agua, detrás de la fuente.
Dónde en el Director's Cut: La tiene Forest. Fuera, en la terraza.

Batería (Battery)
Dónde en RE: Primer piso, en el lavabo.
Dónde en el Director's Cut: Sala de Energía del Laboratorio.

Joya Azul (Blue Jewel)
Dónde en RE: Comedor, dentro de la estatua fragmentada.
Dónde en el Director's Cut: Comedor, dentro del reloj.

Escopeta Rota (Broken Shotgun)
Dónde en RE: Tras la primera puerta de la izquierda en las escaleras de la Mansión 1F.
Dónde en el Director's Cut: Escaleras Derechas. Sala de Grabación.

Producto Químico (Chemical)
Dónde en RE: En la habitación que hay debajo de las escaleras. En el primer piso de la Mansión.
Dónde en el Director's Cut: En la Caldera del Exterior.

Llave de la Sala de Control (Control Key)
Dónde en RE: En el Cuarto de Baño 001 de la Cabaña del Guarda.
Dónde en el Director's Cut: En la chimenea de la habitación donde se encuentra el Jefe Planta 42.

Libro de Perdición 1 (Doom Book 1)
Dónde en RE: En el Estudio.
Dónde en el Director's Cut: En una habitación secreta. En la parte de atrás de la Gran Biblioteca del segundo piso.

Libro de Perdición 2 (Doom Book 2)
Dónde en RE: Sala en pasaje subterráneo del Patio.
Dónde en el Director's Cut: Hueco en la pared (visible en el mapa del subterráneo).

Medalla Águila (Eagle Medal)
Dónde en RE: Dentro del Libro de Perdición 1.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Emblema (Emblem)
Dónde en RE: Sobre la chimenea del Comedor.
Dónde en el Director's Cut: Sala de Armaduras.

Bengala (Flare)
Dónde en RE: En la Caja. Cerca de la puerta de acceso al Helipuerto.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Emblema de Oro (Gold Emblem)
Dónde en RE: En la habitación secreta que hay en el bar.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Llave de la Mansión con forma de Yelmo (Helmet Mansion Key)
Dónde en RE: En la chimenea. Dentro de la habitación de la Planta 42.
Dónde en el Director's Cut: Almacén de Armas en el sótano de la Cabaña.

2ª Manivela (Hex Crank)
Dónde en RE: En el suelo dentro de la Habitación de Enricho.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Llave del Laboratorio (Lab Key)
Dónde en RE: En un compartimento secreto dentro de la Sala de Conferencias.
Dónde en el Director's Cut: En un compartimento secreto dentro del Pasaje de la Manivela.

Encendedor (Lighter)
Dónde en RE: En el Dormitorio, cerca de la Sala del Ciervo.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Discos MO (tres en total) (MO Disks)
Dónde en RE: En el Estudio Secreto de la Biblioteca, en el Pasaje de la Manivela y en la mesa que hay dentro del pasaje bajo la Fuente.
Dónde en el Director's Cut: En el Patio, en el Laboratorio Pequeño y en un compartimento secreto en la Sala de Conferencias.

Cimera Luna (Moon Crest)
Dónde en RE: En el ático.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Libro Rojo (Red Book)
Dónde en RE: En la Habitación 001.
Dónde en el Director's Cut: En la mesa de bar, en la Cabaña.

Joya Roja (Red Jewel)
Dónde en RE: Cabeza de ciervo, en la Sala de Trofeos.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Suero (Serum)
Dónde en RE: Sala de Grabación de la Mansión, en la estantería.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Partitura (Sheet Music)
Dónde en RE: Detrás de una estantería de libros que hay en el bar.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Llave de la Mansión (Shield Mansion Key)
Dónde en RE: Detrás del reloj del abuelo que hay en el Comedor.
Dónde en el Director's Cut: Detrás de la estatua del Tigre.

Cartucho de Diapositivas (Slides)
Dónde en RE: En el suelo del Laboratorio.
Dónde en el Director's Cut: Mesa de la Sala de Conferencias.

1ª Manivela (Square Crank)
Dónde en RE: Estantería superior del Almacén.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Blasón de la Estrella (Star Crest)
Dónde en RE: Detrás del último cuadro que hay en la Galería Grande.
Dónde en el Director's Cut: Dentro de la estatua fragmentada del Comedor.

Blasón del Sol (Sun Crest)
Dónde en RE: Sala de Armaduras.
Dónde en el Director's Cut: En el Invernadero, tras la planta.

Llave de la Mansión (Sword Mansión Key)
Dónde en RE: Encima de la cama de la Sala de Grabación de la Mansión.
Dónde en el Director's Cut: Habitación Secreta dentro del Comedor Pequeño.

Ingredientes V-Jolt (V-Jolt Ingredients)
Dónde en RE: Droguería.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

Blasón del Viento (Wind Crest)
Dónde en RE: Detrás de la estatua del Tigre.
Dónde en el Director's Cut: Detrás del último cuadro que hay en la Galería Grande.

Medalla del Lobo (Wolf Medal)
Dónde en RE: Dentro del Libro de Perdición 2.
Dónde en el Director's Cut: En el mismo sitio.

PAPELEO

Estos ítems no son imprescindibles para completar el juego. Sin embargo, los mapas son muy útiles y el resto de documentos revelan cierta información acerca del argumento de Resident Evil... Tú decides si quieres recoger estos ítems o no.

Mapa de la Primera Planta
Dónde en RE: Vestuario. Encima de la estatua.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Mapa de la Segunda Planta
Dónde en RE: Encima de la chimenea en la Sala de Clases.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Diario del Guarda
Dónde en RE: Escritorio de la Sala del Personal, primer piso de la Mansión.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Libro de Botánica
Dónde en RE: Mesa de la Biblioteca Pequeña.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Testamento del Investigador
Dónde en RE: Sección secreta en el Estudio de la segunda planta.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Mapa del Jardín
Dónde en RE: Pared del lado este del Patio.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Mapa de los Dormitorios
Dónde en RE: Pared de la Habitación 002.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Informe sobre la Planta 42
Dónde en RE: Encima de la cama en la Habitación 002.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Informe sobre el V-Jolt
Dónde en RE: En la estantería de la Habitación 003.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Órdenes
Dónde en RE: Encima de la mesa de la Sala de Trofeos.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Álbum de Recortes
Dónde en RE: Biblioteca Grande.
Dónde en el Director's Cut: Igual.

Códigos Xplorer

SI NO LOGRAS ACABAR EL JUEGO NI SIQUIERA CON NUESTRO LIBRO DE RUTAS, TAL VEZ DEBAS RECURRIR AL JUEGO SUCIO. CÓDIGOS SECRETOS DE INVULNERABILIDAD, MUNICIÓN ILIMITADA, SUPERARMAS... TODO VALE PARA ACABAR CON ESA MARABUNTA DE ENEMIGOS Y SALVAR EL PELLEJO.

XPLORER

Fabricante: FCD
Distribuidor: Ardistel
Precio: 6.995

Xplorer es un dispositivo que permite activar los códigos de trucos de tus juegos favoritos. El procedimiento normal consiste en acceder al menú, escoger la opción **Seleccionar Truco,** luego seleccionar **Añadir Nuevo Juego** y después introducir los códigos de forma manual. La buena noticia es que los códigos de la saga *Resident Evil* ya vienen precargados en este dispositivo, con lo que te ahorrarás el proceso de edición de los mismos. Lo único que debes hacer es seleccionar de un menú los códigos que desees incorporar en la partida y estos se activarán automáticamente al comenzar el juego.Te facilitamos a continuación un listado de los trucos Xplorer para **Resident Evil 2** (versión española) , **Resident Evil** y **Director´s Cut.** Adjuntamos también los códigos por si los hubieras borrado y deseases reintroducirlos.

LEON KENNEDY

SALUD INFINITA LEON
8662C276 5922
LLAVE ESPECIAL EN BAÚL
8662139C 5AAB
COLT S.A.A. EN BAÚL
866213A8 505D
CABLE EN BAÚL
866213AC 5AA8
PISTOLA PERSONALIZADA EN BAÚL
866213B0 5056
MAGNUM PERSONALIZADA EN BAÚL
866213B4 5058
ESCOPETA PERSONALIZADA EN BAÚL
866213B8 5062
LANZALLAMAS EN BAÚL
866213C0 506A
FLECHAS EN BAÚL
866213C4 556D
G VIRUS EN BAÚL
866213C8 5AAC
ARMA GATLING EN BAÚL
866213CC 506C
CINTA DE TINTA EN BAÚL
866213D0 5070
TARJETA LLAVE LABORATORIO EN BAÚL
866213DC 5AB9
MAGNUM EN BAÚL
866213E4 5055
LLAVE MAESTRA EN BAÚL
866213E8 5ABC
LLAVE PLATAFORMA EN BAÚL
866213EC 5ABB
LLAVE COMISARÍA (DE PICAS) EN BAÚL
866213F0 5AB1
LANZACOHETES EN BAÚL
866213F8 5069
ESCOPETA EN BAÚL
86621300 5057
LLAVE PEQUEÑA EN BAÚL
86621304 5C6F
AMETRALLADORA EN BAÚL
86621308 505F
LLAVE COMISARIA (DE DIAMANTES) EN BAÚL
86621314 5AB4
LLAVE COMISARIA (DE CORAZONES) EN BAÚL
86621318 5AB3
LLAVE COMISARIA (DE TRÉBOLES) EN BAÚL
8662131C 5AAE
LLAVE SALA POTENCIA EN BAÚL
86621320 5AAF
LLAVE PANEL DE CONTROL EN BAÚL
86621324 5AAD
DISCO MO EN BAÚL
86621328 5ABA
HUNK **86620D58 595E**
TOFU **86620D58 595D**
TRAJE RPD **86620D58 5964**
TRAJE DE CUERO
86620D58 5962
BANDOLERA PARA LEON
86620D58 595C
BANDA DE LEON **86620D58 5956**
BANDA DE LEON Y BANDOLERA
86620D58 5958

CLAIRE RENFIELD

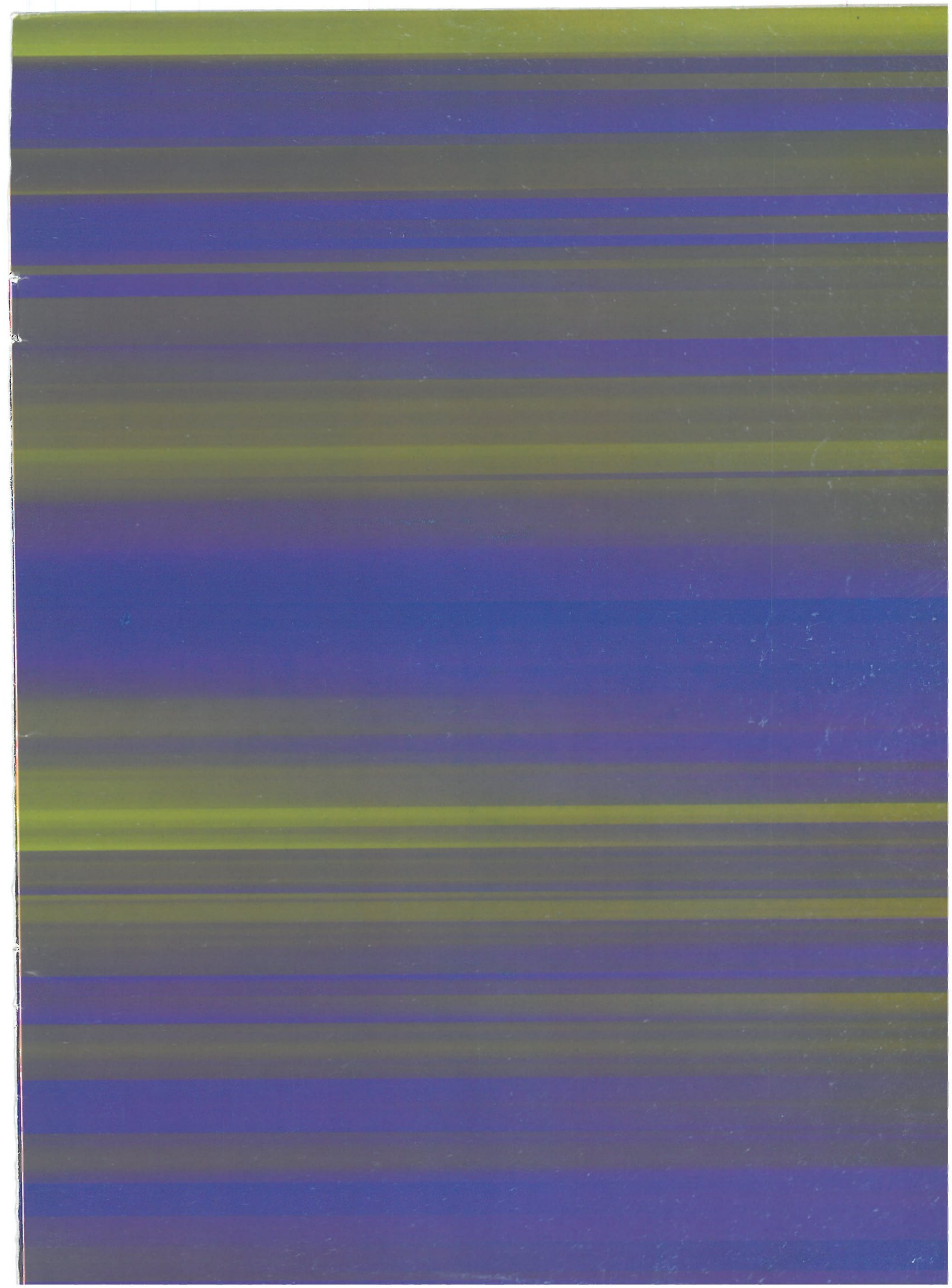
SALUD INFINITA CLAIRE
8662C10E 5922
DETONADOR + EXPLOSIVO EN BAÚL
86620E40 5A9C
FLECHAS EN BAÚL
86620E54 556D
LLAVE COMISARÍA (DE PICAS) EN BAÚL
86621358 5AB1
TARJETA LLAVE LABORATORIO EN BAÚL
8662135C 5AB9
LLAVE MAESTRA EN BAÚL
86621360 5ABC
LLAVE PLATAFORMA EN BAÚL
86621364 5ABB
LLAVE PEQUEÑA EN BAÚL
86621368 5C6F
CABLE EN BAÚL
86621370 5AA8
G VIRUS EN BAÚL **86621374 566C**
LLAVE ESPECIAL EN BAÚL
86621378 5AAB
CINTA DE TINTA EN BAÚL
8662137C 5070
ENCENDEDOR EN BAÚL
86621380 5A7F
MANIVELA VALVULA EN BAÚL
86621384 5A8C
LANZAGRANADAS EN BAÚL (FUEGO)
86621388 5064
LANZAGRANADAS EN BAÚL (ACIDO)
8662138C 5063
BALLESTA EN BAÚL
86621390 505E
COLT S.A.A. EN BAÚL
86621394 505D
LANZADESCARGAS EN BAÚL
86621398 5060
AMETRALLADORA EN BAÚL
8662139C 505F
LANZACOHETES EN BAÚL
866213A0 5069
LLAVE COMISARÍA (DE DIAMANTES) EN BAÚL
866213AC 5AAE
LLAVE COMISARÍA (DE CORAZONES) EN BAÚL
866213B0 5AB4
LLAVE COMISARÍA (DE TRÉBOLES) EN BAÚL
866213B4 5AB3
LLAVE SALA DE POTENCIA EN BAÚL
866213B8 5AAF
LLAVE PANEL DE CONTROL EN BAÚL
866213BC 5AAD
DISCO MO EN BAÚL
866213C0 5ABA
MUNICIÓN MAGNUM INFINITA EN MODO HUNK.CLAIRE
86620E08 6155
MUNICIÓN ESCOPETA INFINITA EN MODO HUNK.CLAIRE
86620E04 5657

Resident Evil

SALUD INFINITA
3662A804 599E
COMENZAR CON EL LANZACOHETES
7662DADC 5959
8662DADC BC64
MUNICIóN ILIMITADA EN LA PISTOLA
8662DADE 605C
MUNICIóN ILIMITADA EN LANZACOHETES
8662DADC BC64
CINTA DE TINTA ILIMITADA
8662DAE0 557F
DISPONER DEL COLT PHYTON
8662DADA B556

Director´s Cut

SALUD INFINITA
8662A804 5906
COMENZAR CON EL LANZACOHETES
F662DADC 5959
8662DADC BC64
MUNICIóN ILIMITADA PARA PISTOLA
8662DADE 605C
MUNICIóN ILIMITADA EN LANZACOHETES
8662DADC BC64
CINTA DE TINTA ILIMITADA
8662DAE0 557F
DISPONER DEL COLT PHYTON
8662DADA B556

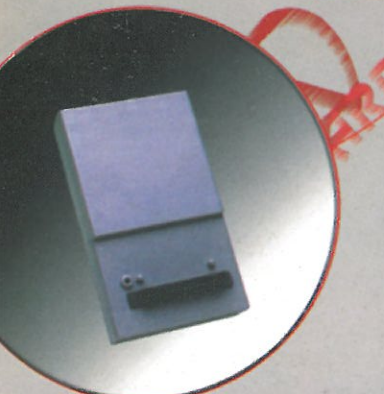




XPLORER V.2

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



- El único cartucho con pantallas totalmente en castellano.
- Futuras actualizaciones a nuevas versiones vía memoria o CD directamente con tu Play.
- Función CD musical completa.
- Visor de gráficos.
- Contador de juegos y trucos incluido.
- 305 juegos y 2.370 trucos ya pregrabados.
- Trucos para juegos exclusivamente en castellano.
- Compatible con Action Replay ™ y Game Shark ™
- Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, carácteres secretos, armas especiales, energía sin fin y mucho, mucho más.
- Códigos actualizables desde Internet: http://www.ardistel.com/xplorer y también publicados en la revista Planet Station.

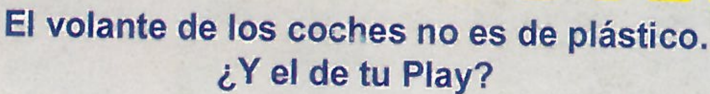
P.V. RECOMENDADO

6.995 Ptas.

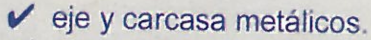
EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY TODOS LO DICEN:

Play Manía · Planet Station · PlayStation Magazine

FANATEC SPEEDSTER



El volante de los coches no es de plástico.



¿Y el de tu Play?

- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.





A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.

C/ Julio García Condoy, 40
50015 - ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com